JUEGO Y ACCION

PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

A 15.000

16

VIDEOJUEGOS!

CONSOLAS

SOFTWARE

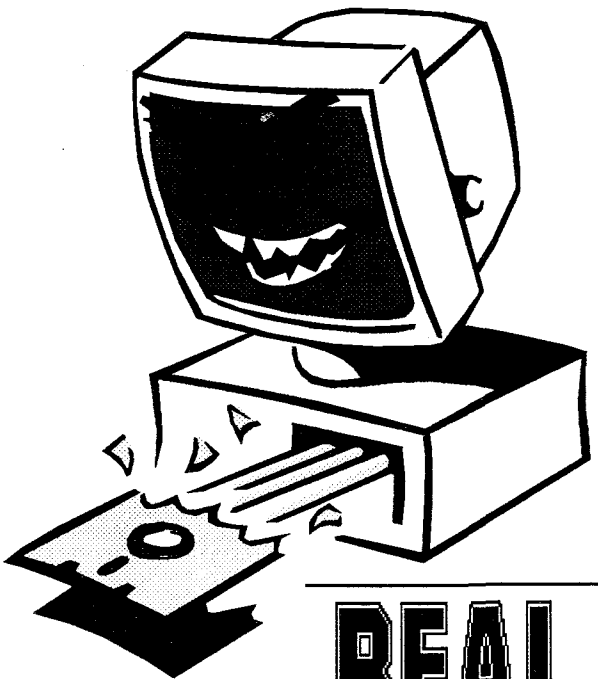
LO

NUEVO

GALAXY

Sus aplicaciones

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



¿ ESTE ES EL ESTADO NORMAL DE SU EQUIPO ?

REAL TIME

Software

LE OFRECE EL MEJOR APOYO Y SERVICIO TECNICO PARA QUE SU COMPUTADORA LO TRATE COMO ES DEBIDO.

TODAS LAS MARCAS EN COMPUITADORAS, IMPRESORAS Y ACCESORIOS

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

PLAY & SHARE
REVISTA DE INFORMATICA

EDITORIAL

Uno de los grandes problemas con los que se encuentran las personas es la falta de información. Pero como nosotros somos "contras" (con permiso de la CIA) vamos a demostrar que en "Play & Share" les damos datos de sobra. Para empezar, en la parte linda (la de los juegos, claro), tenemos las claves para jugar al "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" contada por Zak, Melissa, Annie y Cia. Si no lo terminan con esto... Además nuestra ilustrísima sección "El Arcón" aliviará las penas de unas cuantas almas perdidas entre joysticks y mouses. En la parte seria, terminamos de explicar como usar el "3D Construction Kit" (que ya está en Spectrum y esperemos que llegue pronto para PC). Para todos aquellos que adquirieron en su momento el procesador de palabras "Galaxy" y no entendían como usarlo, elaboramos un pequeño cursito para darles una mano.

Testeamos una plaqueta de sonido para PC que es una maravilla (se acabaron las semimudas Pc's o esos horribles "bips" semejantes a chicharras. En el tema consolas, destacamos (y no por casualidad es nuestra tapa) a lo que consideramos el juego del mes: "Battletoads" o "las tortugas dejan libre el camino a los sapos", una verdadera obra de arte. Agradecemos sobremanera la cantidad de colaboraciones que llegaron este mes, esperamos que aumenten. Hasta la próxima.

EL EDITOR

INDEX

Pagina 3
EDITORIAL
Pagina 4
EL ARCON
Pagina 6
ZAK MCKRAKEN
Pagina 10
GALAXY
Pagina 14
RECOMENDADOS
Pagina 16
3D CONSTRUCT. KIT
Pagina 21
TEST THUNDER BOARD
Pagina 22
CONSOLAS
Pagina 26
NEWS

PLAY&SHARE - Revista de Informática es una publicación editada por **Play & Share**. Registro de la Propiedad Intelectual Nº 233.730 . Av.Pueyrredón 1357 - Oficina 108 - (1412) - Buenos Aires. Director: **Agustín Louro Paz.** Editor Responsable: **Jorge L. Contreras.** Colaboradores: **Estela Benayón, Darío Ayala, Luis Martín Staghezza, Gastón Vizacaíno, Martín Mejia Britos, Matías Lenkiewicz, Ariel C. Presa** y **Alejandro A. Graziano.** Corrección: **José Benayón.** Distribuye en Capital: **SIN FIN** Saavedra 710 Capital Federal, Distribuidora **JAQUELINE** Salta 781 Capital Federal. Promoción publicitarioa: 821-9438/83-1391 FAX 83-1391. Impreso en Argentina - Printed in Argentina - Impresión: **Artes Gráficas Ríoplatenses** - Juncal 1048 - Lanús - Se prohíbe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

EL ARCON

TRUCOS Y AYUDAS

PREDATOR 2

(AMIGA)

Pausar el juego. Tipear **"YOURE ONE UGLY MOTHER"**. Quitar la pausa y obtendremos munición infinita. Con F1 se podrá pasar de nivel.

LINE OF FIRE

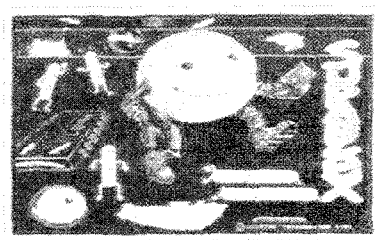
(AMIGA)

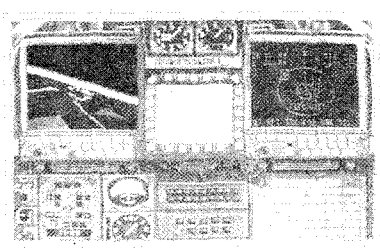
Cuando aparezca la pantalla con las opciones de control, tipear **OPERATION FERRET**. Eso nos hará invulnerables y presionando las teclas de 1 a 0 podremos pasar de nivel.

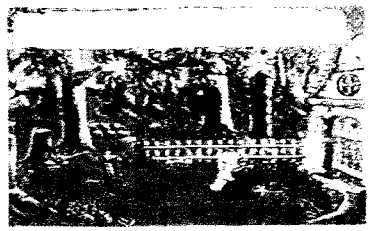
STRIDER 2

(AMIGA)

Cuando comienza el juego tipear **SWIFT**. Luego con E repondremos la energia de Strider.







LOGICAL

(PC COMPATIBLE)

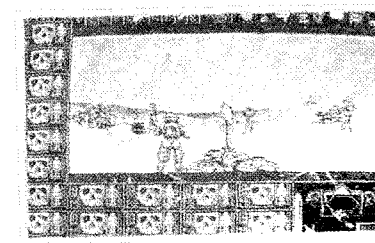
Estela Benayón se jugó todo y nos acerca los códigos de acceso a los distintos niveles de este fabuloso juego.

-QUADRI QUADRA
-STONE ROAD
-NICE COLORS
-MORE COLORS
-REAL FUN
-PINK AND PINK
-GREEN PATH
-BAD DIRECTION
-DONT PANIC
-COLOR MANIA
-REFRESHMENT
-FULL MOON
-RUNNING BALLS
-GREEN RIVER
-TWO ISLANDS
-MORE ISLANDS
-TIMES CHANGE
-BE HONEST
-BLUE N VIOLET
-THREE PATHS
-DANGEROUS
-THE WANDERER
-SECRET CHAMBER
-FALCONS FLIGHT
-BLUE ANGEL
-FAR THUNDER
-A SIMPLE ONE
-BLUE VELVENT
-PARADISE I
-CLASIC ART
-VENI VIDI VICI
-WE LIKE IT
-FOREVER HERE
-WONDERLAND

GRAND PRIX

(PC COMPATIBLE)

Cuatro de los mejores pilotos del mundo, **Luis Martín Staghezza** y **Gastón Vizacaíno**, **Martín Mejia**



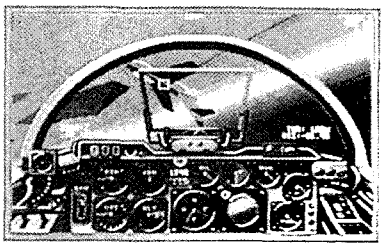
Britos, **Matías Lenkiewicz**, nos contaron que si clasificamos normalmente y cuando en la carrera los demás autos arranquen pulsemos **ESC**, y en la tabla de posiciones nos dará 25 puntos además de situarnos primeros en el ranking.

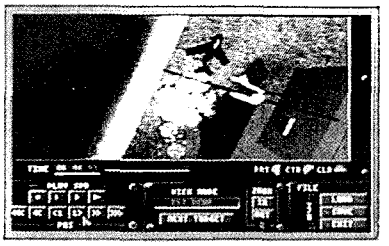
F 19 STEALTH FIGTHER

(PC COMPATIBLE)

Pulsando simultaneamente **ALT+R** se hará de noche. Pulsando el número 7 activamos el piloto automático y la

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



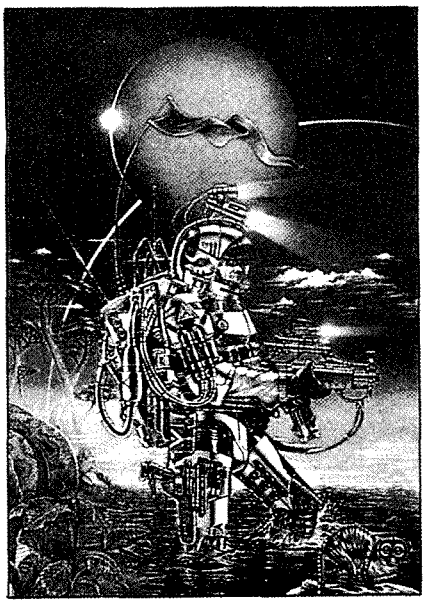


computadora nos llevará hasta el objetivo; una vez ahí pulsar el número 8 y **ENTER** para empezar la batalla. Este truco fue robado de las bases secretas de la NATO por nuestros agentes especiales **Martím Mejía Britez** y **Matías Lenkiewicz**.

MANIAC MANSION

(TODAS)

Nuestros amigos **Martín Mejia Britez** y **Matías Lenkiewicz** nos contaron que si quieren hacerse amigos de **ED EL RARO** hay que entregarle el paquete que aparece al lado del buzón en la mitad del juego. OJO: antes de dárselo recoger los sellos del paquete.



SILKWORM

(AMIGA)

Nuestro ilustre editor es poco más que un fanático de este juego, es más, creemos que no conoce otro (debe tener complejo de Stringfellow Hawk). El único problema que tiene es que es un pésimo jugador por lo que le vamos a dar una manito diciendole que si escribe **SCRAP28** en la pantalla de elección de controles podrá obtener vidas infinitas.

DELIVERANCE

(COMMODORE 64)

POKE 5635,173 **Vidas Infinitas**
POKE 26723,240 **Evitar colisiones**
SYS 2064 **para arrancar**

NEBULUS

(COMMODORE 64)

Para Vidas Infinitas
POKE 32979,234
POKE 32980,234

Para Tiempo Infinito
POKE 32957,234
POKE 32958,234

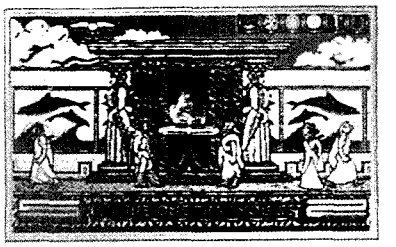
Para empezar en cualquier nivel
POKE 32826,X donde X es el numero del nivel en donde se quiere empezar.

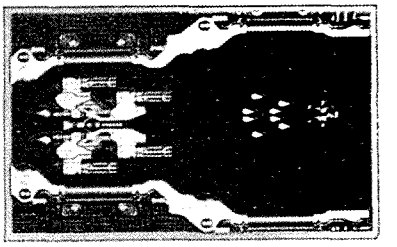
SYS 32768 para arrancar

PREDATOR

(COMMODORE 64)

POKE 5672,165
POKE 5463,165 Vidas Infinitas
POKE 4189,165 Granadas Infinitas
POKE 4019,165 Munición Infinita
POKE 7178,165 Tiempo Infinito
SYS 1536 para arrancar





RENEGADE

(COMMODORE 64)

POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96 Vidas Infinitas

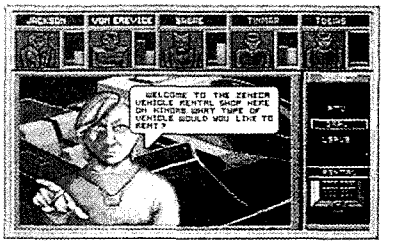
POKE 46631,44
POKE 43022.0
POKE 43077,233 Energía Infinita

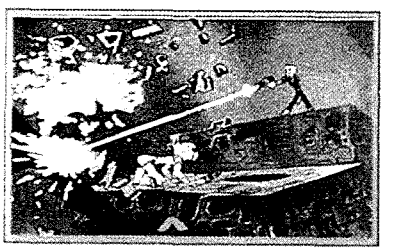
POKE 43077,255
POKE 38674,165 Tiempo Infinito
SYS41931

FEUD

(COMMODORE 64)

POKE 16404,15 Para empezar con ingredientes





Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

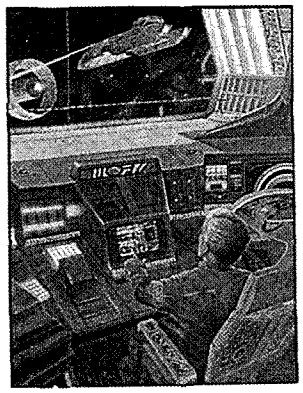
ZAK MCKRAKEN AND THE ALIEN MINDEBENDERS

ZAK NOS CUENTA COMO NOS SALVO DE LOS MARCIANOS

Zak Mc Kracken and The Alien Mindbenders

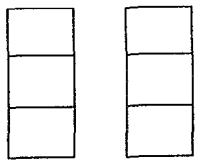
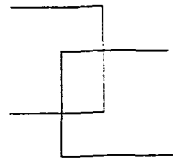
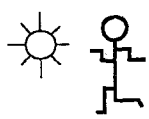
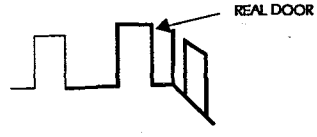
Queridos lectores de **Play & Share** les voy a contar mi historia con los mutantes espaciales: eran las 6:30 de la mañana,me levante sobresaltado por una pesadilla. Lo primero que hice fue recoger mi tarjeta de crédito, la armónica y a Sushi con su pecera de vidrio (ella siempre me acompaña a todas partes). Cada mañana veo las noticias y con un poco de destreza encontré el control remoto y enchufé el televisor. Luego fui a la cocina en busca de un buen desayuno, pues la pesadilla me había dado hambre, agarré el cuchillo de la manteca, pensando en una buena tostada. Abrí la alacena para agarrar un pedazo de pan y encuentro un sucio crayón amarillo que sin remedio guardo. Con toda mi furia y viendo que no había un cacho de pan para comer , abri la heladera en busca de consuelo,y que puedo encontrar?. Un miserable huevo duro. Con mucha bronca fui a comprar pan a el negocio de al lado del hotel en que me encontraba. Me pudri tocandole el timbre hasta que al fin me atendió un tipo muy malhumorado que me tiró con un pan mas duro que las baldozas del suelo.

Pero con el hambre que tenía era capaz de comerme a toda la tierra

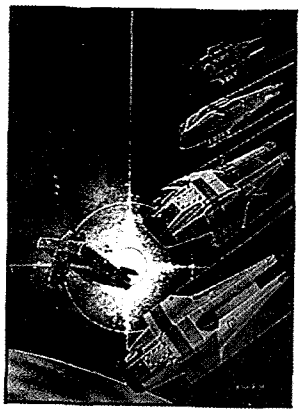


entera. En esa mañana decidí hacer las compras en 14th. Street,y como traía conmigo la tarjeta de crédito decidi comprar todo , tambien un carton del lotto (siempre hay que probar suerte) lástima que el vendeor no me quiso vender el poster del "maniac mansion",del que soy fanático y lo resolví gracias a Play&Share. Siguiendo por la calle me encontré con un cartel el de mi amigo Boby, el peluquero, y como estaba de vacaciones lo recogi. Mi patrón me había mandado por carta un boleto de avión hacia Seattle, donde estaban ocurriendo unas cosas bastante raras en una montaña. Se creia que ahi estaba el cristal azul que era una parte de una máquina para destruir a los mutantes espaciales. Y yo tenia que averiguar sobre ello.

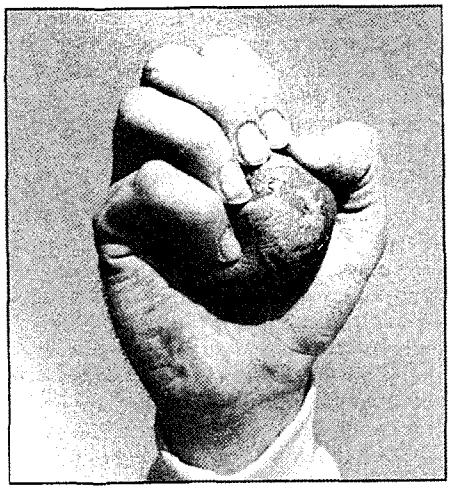
En camino al aeropuerto me encontre con un micro que me llevaba a él, pero el muy chistoso del conductor se habia quedado dormido,y con la furia que yo tenia(por no haber desayunado)tome mi armonica y toque la única canción que sabia lo mas fuerte que pude, para despertarlo. Luego de un viaje corto llegue al aeropuerto, y como iba retrasado fui directamente a embarcarme. Un rato más tarde ya estaba a 10.000 pies de altura, cuando la hermosa azafata me dejo levantarme fui directamente al sanitario, ahi tome un poco de papel higiénico y recordando los tiempos en

		
Only with yellow crayon	**See great chamber first**	**Just in time**
EGIPTO	MEXICO	MARTE
MARTE	EGIPTO	MEXICO
		
Para sortear este laberinto hay que pasar por las puertas indicadas.	**Para sortear este laberinto hay que pasar por las puertas marcadas con este simbolo.**	**Esta es la puerta original cuando la encuentres, entra.**

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



que yo era mas pequeño me decidí a hacer travesuras. Como yo era muy pillo tapé el lavatorio con el papel higienico y llame a la azafata, que a propósito me mandó a sentarme, pero como en mi infancia era muy desobediente no me senté nada y empecé a revisar todas las bauleras y, ¡olalá!, ¿qué encuentro?, un maravilloso tanque de oxígeno el que guardo rapidamente (ojo, guardar no quiere decir robar, solamente lo tomé prestado sin pedir permiso) rapidamente me dirijo a el cuarto de la azafata (que potra!!!) y meti el huevito en el microondas con la idea de poder desayunar pero todo se vino abajo cuando veo reventar mi ilusión. Del fondo del pasillo siento unos gritos.¿Adivinaron?, Si, acertaron, era la azafata furiosísima que venía a limpiar mi hermoso lío. Yo aprovechando esto me dirigí a mi asiento del cual recojo el almohadón y, ¡sorpresa!, un flamante encendedor que guardo(ustedes ya saben cual es el significado de la palabra guardar,¿no?)rapidamente. Ya estaba cansado de hacer lios y decidí sentarme. Un rato despues, al llegar al aeropuerto de Seattle me dirigí directamente a la montaña misteriosa la cual debía investigar. Al llegar vi una rama que me llamó la atención y decidí recoger, me dirigi a la entrada de la cueva y observe unas repugnantes y sucias ardillas que decidi reventar con la rama del arbol. Luego use el cuchillo en la entrada de la cueva para sacar la suciedad que impedia el paso y por fin la saque toda y pasé. Estaba muy oscuro asi que prendí el encendedor y encontré una vieja fogata, seguramente de unos acampantes o exploradores.a la que le sume la rama, ahora tenía luz de sobra y me sentí atraído por una extraña puerta con unas marcas extrañas que decidí completar con el sucio crayon amarillo, y, ¿que sucedió?: se abrió la puerta. Tenía miedo yo estaba solo en cavernas misteriosas que se abrían puertas dibujando en ellas,y como estaba muy asustado tomé el cristal y me fui al aeropuerto del cual saque un pasaje hacia San Francisco. Un rato más tarde : ya eran las 17:45 y traía conmigo el cristal azul cuando recorde la dirección de la chica que salió por la tele que pedía objetos extraños. Fui a su casa y deposité el cristal en su puerta en busca de datos acerca de él . Al verla recordé mi

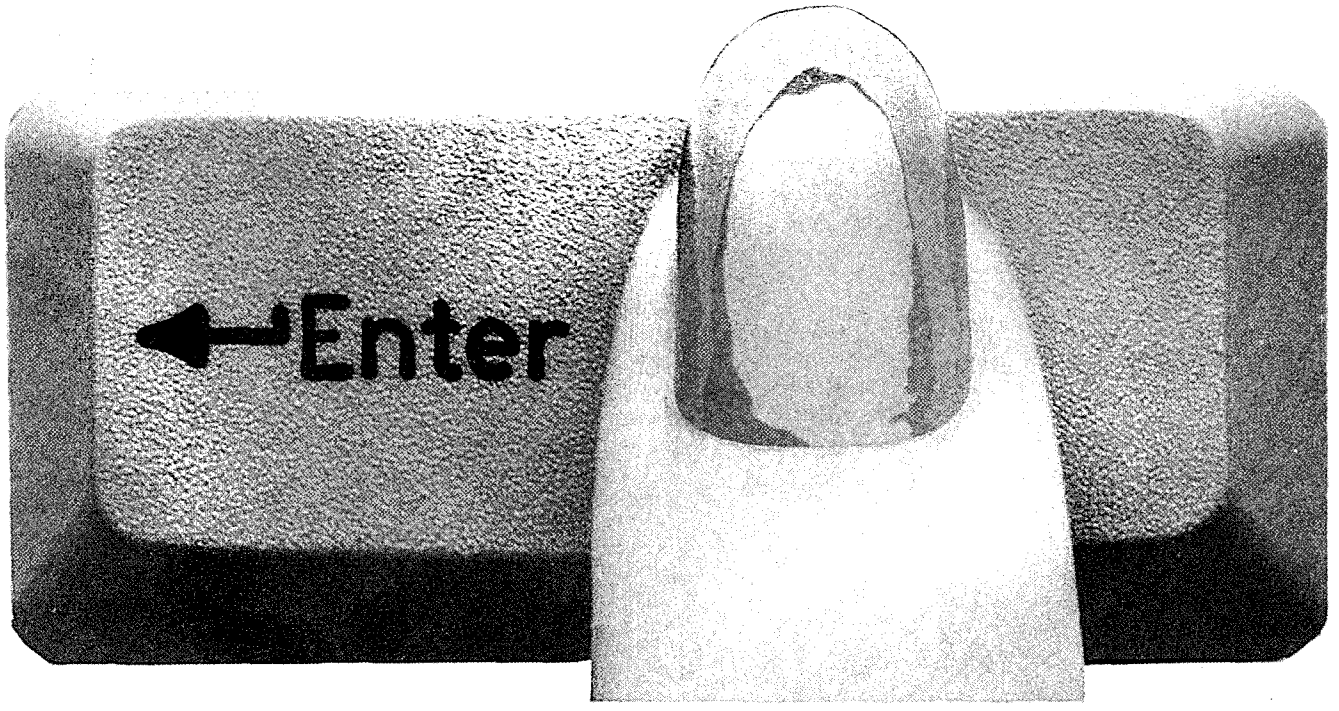


pesadilla y era ella la chica de mis sueños...

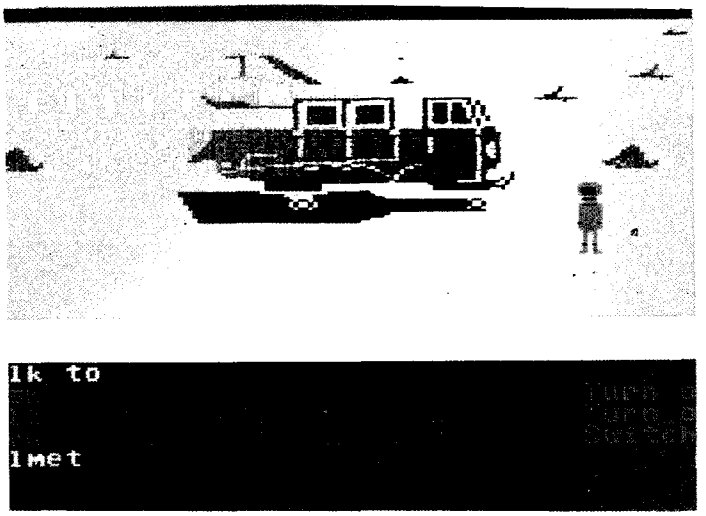
CON USTEDES... ANNIE

Hola, me llamo Annie y tengo dos amigas en Marte que son Melissa y Lissie, las cuales me trajeron una parte del cristal amarillo y deberíamos Zak y yo encontrar la otra. Asi que tome mi tarjeta de credito y decidi seguir a Zak para ayudarlo. En el camino le expliqué a Zak el poder que tenía el cristal azul, pero para usarlo tenia que visitar al gurú de Nepal, que le explicaría bien como usarlo.

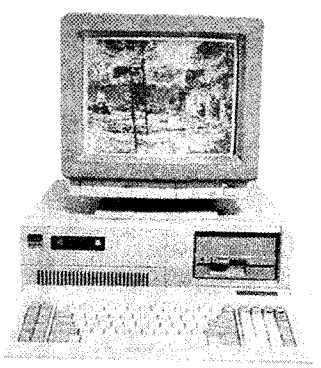
Bueno, luego de esta interrupción de Annie, aquí estoy yo de nuevo. Como Annie me dijo eso logré viajar hacia Nepal. Del aeropuerto hasta la zona



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



poblada fui montado a un enorme yak, al cual me era incómodo subirme. Al llegar examiné un poco el lugar y de repente se me ocurrió una idea, para distraer al policia. Con el viejo encendedor prendi fuego un monton de paja que enseguida ardió en llamas. El policía llego muy rápido, para ver que había sucedido y se quedó arreglando el asunto.Mientras tanto yo le saqué el banderín de la puerta que tanto me había llamado la atención. Luego le mostré el libro que había comprado en San Fransisco al guardia de la puerta, el cual me la abrió como si fuera mi casa. Entre en el lugar y sin decir nada el gurú olfateó el cristal y me dijo que se usaba solo con animales.



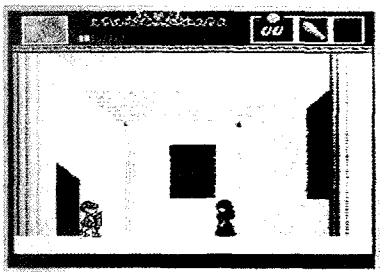
DESDE MARTE: MELISSA Y LISSIE

Hola me llamo Melissa. Mi amiga Lissie y yo decidimos venir a Marte, para encontrar el cristal blanco. En la combi que convertimos en nave, encontramos nuestras tarjetas de crédito, el cassete de la banda de Razor, el minicomponente y tambien decidí tomar el fusible para que no me robaran la nave. Lissie y yo salimos de la nave. Yo me dirigí hasta la máquina de fichas para el tren,y compre dos. Luego de un rato entré en el hotel para astronautas, y al ver que todo estaba roto, me di cuenta que faltaba energía eléctrica y coloqué el fusible en la caja de electricidad. Con la energía activada entré a la otra habitación, en ella encontré una gran escalera, la cual tomé porque podía servir para algo, quitando un pedazo de cinta adhesiva, logré abrir un placard en el que encontre una buena linterna. Mi amiga Lissie abrió la sábana y tomó un alien pensando que era una simple escoba. Al ver eso yo sali lo más aterrada posible y me dirigí a la puerta gigante, en la que coloqué la escalera.

En fin, luego de esta segunda interrupción femenina vuelvo con mi periplo. Luego de aprender a usar el cristal azul, yo, Zak, fui a Kinshasa Zaire, a visitar al doctor, al que le di el palo de golf y el muy agradecido me ofreció una danza , en la que recordé como se agachaban los indios y se la transmití mentalmente a Melissa. Al recibir la clave mentalmente de Zak, ella abrio la puerta presionando los botones tal como se agacharon los indios. Con la puerta abierta entró en el templo y abrió la primer puerta que se le presentó,colocando la escalera en la columna y pulsando la esfera. Al entrar en la puerta entró en un gran laberinto, el cual pasó con ayuda de la linterna y una gran dosis de paciencia. Al llegar al otro lado del laberinto encontró un mapa en el cual estaba un dibujo impreso con crayon amarillo, el que recordó usar para entrar a la esfinge en el Cairo en Egipto. Cuando salió del laberinto, le colocó la cinta al cassete para poder grabar algún sonido y lo metió en el minicomponente; preparó todo para grabar y subió por la escalera, tocó la esfera y ya se había grabado el sonido que abria la puerta, ya eso era un gran adelanto porque se podia abrir la segunda puerta,pulsando PLAY. Adentro de la segunda puerta,en un cuarto encontró una cruz, la que depositó en la ranura de la tercera

puerta. Eso logró que el campo de fuerza se desactivara instantaneamente y el que le daria el paso a saber la verdad de los aliens presionando un botón, en ese mismo cuarto encontró

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

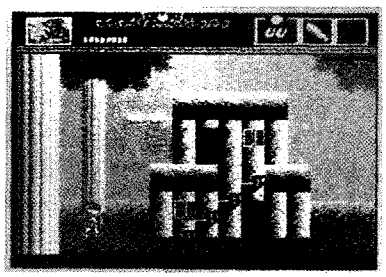


la llave que abría el seguro del cristal blanco.

Mientras tanto yo ,otra vez Zak, viajé a México, y surcando un par de laberintos, encontré una habitación en la cual se encontraba la otra parte del cristal amarillo. Gracias a la transmisión mental de Melissa, completé el dibujo de la estatua que ella había visto en Marte. Con la otra parte del cristal volvi junto a Annie. En Miami se encontraba un borracho al que le mostré el libro del gurú, y juró no tomar más , me ofreció su wisky y bailó hasta mas no poder. Nada me costó viajar a Lima, en la que se encontraba una mesa para que coman los pajaros ,yo no tuve más remedio que sacrificar mi desayuno, nada más,ni nada menos que el pan que yo rallé. El pájaro vino mas rápido que un rayo , y yo aproveché para probar el poder del cristal azul. Una vez en lugar del pájaro agarré el pergamino con las palabras del poder y se lo di a mi cuerpo. Con los dos pedazos de cristal,el banderín y el pergamino, viajamos con Annie a London.

En Londres, Annie tomó una simpatía con el guardia y le ofreció el wisky, el guardia quedó totalmente borracho y yo desactivé la corriente eléctrica, con los cortantes abrí la reja y entramos con Annie . En la mesada yo coloqué las dos partes del cristal y el banderín, ahi fue cuando Annie leyó el pergamino e instantaneamente el cristal amarillo se formó. Volvi a Kinshasa, Zaire y le pedí al doctor que me explicara como usarlo. Annie se dirigió al Cairo y con el crayón amarillo completó el dibujo del brazo de la esfinge, con el mismo dibujo que Melissa habia mirado en el laberinto (aquí otra vez se usó la transmisión mental).

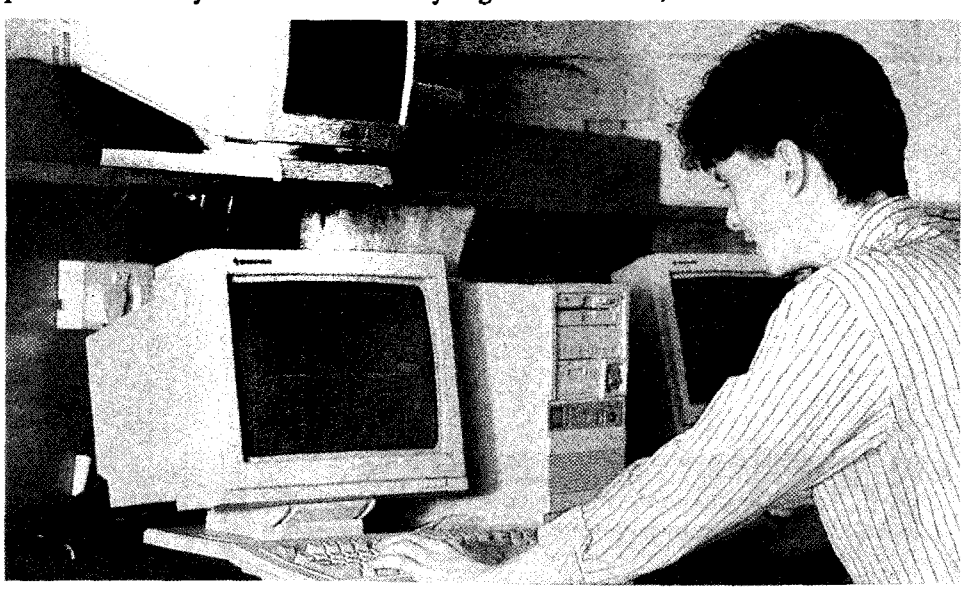
Dentro de la esfinge Annie surcó los laberintos y llegó a una habitación en la cual leyó los jeroglíficos y presionó los botones según lo indicara. Al ver semejante mapa, Annie, decidió hacer un mapa con el crayón amarillo y el papel de empapelar que arranqué de mi hotel. El mapa cayó en mis manos y ya podía transladarme a cualquier zona en la que indicara el mapa. Enseguida me coloqué el equipo de astronauta que me fabriqué con mi ingenio y viajé a Marte. En el planeta rojo y con el crayon amarillo, completé el dibujo de la pared, como el que vió Annie en el mapa del Cairo. Entre en una de las puertas al laberinto y logré salir de el. Una vez junto a mis dos amigas todos recargamos oxígeno, y compramos dos fichas para el tren cada uno. Lissie barrió la arena con la escoba y tomamos el tren los tres. En la pirámide entramos por la puerta, porque Lissie barrió la arena y yo coloque el cartel luminoso en la cerradura,(donde deberia entrar la otra llave larga que se rompió). Presionando los pies del sarcófago se abrió un pasadizo secreto y subimos yo y otra chica, ella insertó la llave en la caja y presionó el botón,mientras yo tomé el cristal blanco,y nos fuimos lo mas rápido posible los tres. Yo usé el cristal amarillo y regresé a la tierra,



mientras que Annie viajaba al Cairo otra vez y se quedó a esperarme en la pirámide. Lo más rápido posible yo viajé al triángulo de las Bermudas,en el avión me tiré con el paracaídas y caí en pleno océano. Con mi mania logré atraer al delfín del fondo, y usé el cristal azul con el. En el cuerpo del delfín, logré nadar en el fondo del lugar y arrancando unas algas marinas encontré el aparato que me hacia falta para completar el DEVICE, asi que se lo dí a mi cuerpo y volvi en si. Sin dudarlo llevé el cristal amarillo hacia el Cairo y alli Annie armó el famoso DEVICE. Los dos accionamos los switches y alli terminó todo en un hermoso final. NOTA:Para ganar plata hay que viajar al Triángulo de las Bermudas y darle al THE KING la tarjeta de fanáticos del club y la guitarra, fijarse el numero del LOTTO y volver a la tienda a apostarle a ese número.

CON ESTO ZACHARY MC CRACKEN GANO EL PREMIO "PULITZER" ESCRIBIENDO UN LIBRO Y HACIENDOSE FAMOSO EN TODO EL MUNDO.

DEVELOPED BY: ARIEL C. PRESA Y ALEJANDRO A. GRAZIANO.



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

GALAXY

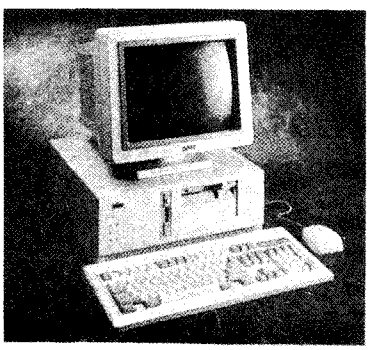
EL MEJOR PROCESADOR DE TEXTOS, EXPLICADO

En este numero vamos a ver otro shareware muy popular y muy util entre los usuarios de PC, el **GALAXY** Es un procesador de textos muy poderoso que supera inclusive a su hermano mayor el **Word Star** debido a su mayor cantidad de comandos y su manejo mas fácil, ya que utiliza ventanas de fácil acceso en las cuales se encuentran todos los menues nesesarios.

PARA QUE SIRVE UN PROCESADOR DE TEXTOS.

El procesador de textos cumple las funciones de una máquina de escribir y ademas da la posibilidad de editar y copiar porciones de texto o el texto completo, buscar palabras, crear archivos para almacenar lo que ya escribimos, sacar por impresora la cantidad de copias que querramos, y muchas cosas mas.

Este tipo de procesadores tiene infinitas aplicaciones, por ejemplo: para hacer cartas, listas de precios, informes, es imprescindible en las editoriales, empresas, oficinas y en todo lugar en que se trabaje con papeles.

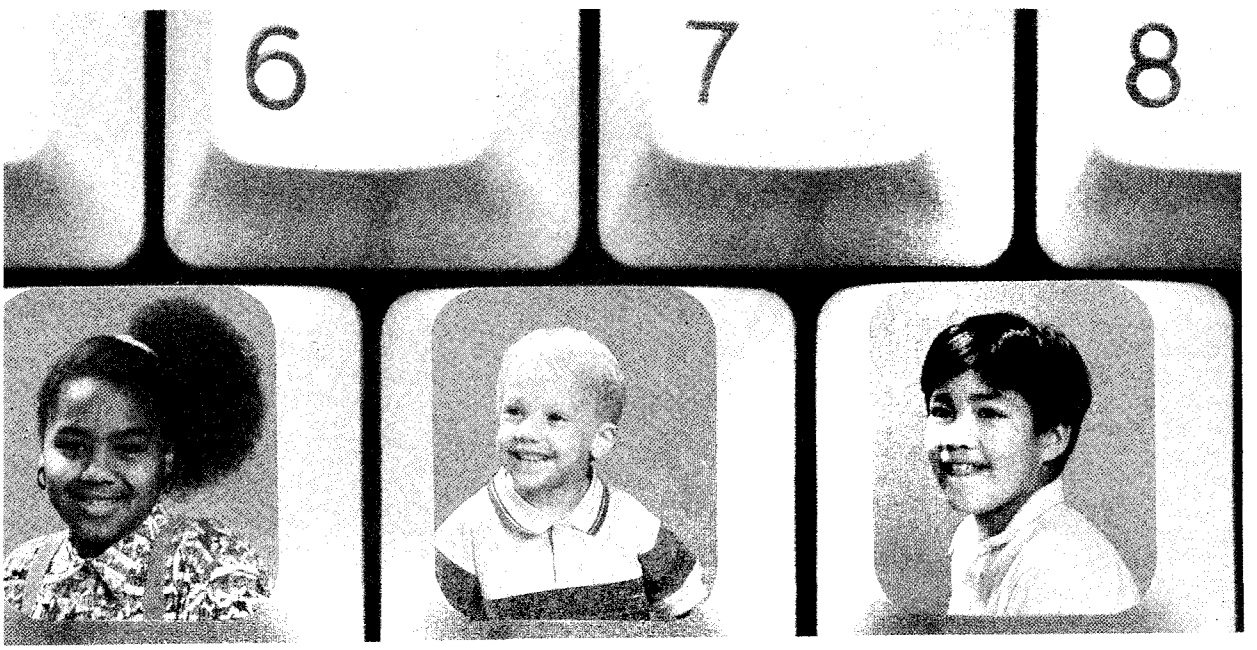


COMENZANDO A USAR EL GALAXY

Una vez puesto el diskette tipeamos **GALAXY** y aparece una pantalla de presentación del programa , que version es, y tambien nos da la dirección a la que tenemos que escribir si queremos tener la versión registrada y los manuales, presionamos la tecla **ENTER** y ya podemos comenzar a utilizar el programa.

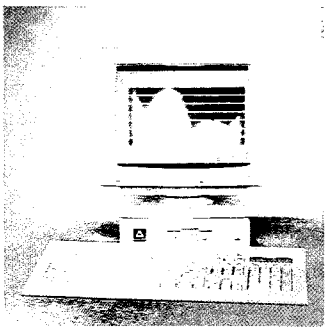
MENU PRINCIPAL

En el margen superior de la pantalla podemos observar un sistema de menúes con los siguientes comandos: **FILE, EDIT, FORMAT, SEARCH, WINDOW, OPTION y HELP**, A los que se puede acceder presionando la tecla ALT y sin soltarla presionar la letra remarcada en negrita de la opcion que elijamos, esto va a hacer que se despliegue una ventana con varias opciones, podemos seleccionarlas de dos maneras, desplazando el cursor con las teclas del keypad hasta el comando que queremos seleccionar, o si



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

EL MENU FILE



no presionando la letra en negrita de el comando que elijamos.

Ahora pasamos a explicar para que sirve cada menú. **FILE**: posee los co mandos que se utilizan para grabar y cargar los documentos que escribimos en disco flexible o en el disco rigido, crear nuevos documentos,trabajar sobre los archivos que poseemos, etc. **EDIT**: trabaja directamente sobre el texto, corta, copia, borra porciones del texto. **FORMAT**: con este comando se puede seleccionar el tipo de caracter, los margenes, el encabezado de la hoja, etc. **SEARCH**: sirve para buscar palabras dentro del texto. **WINDOW**: esta es una opción realmente estupenda que permite trabajar con dos textos distintos en la pantalla a la vez. **OPTION**: Es un potente co rrector que incluye la version registrada. **HELP**: Otorga al usuario toda la ayuda que nesesita para operar el Galaxy.

Para acceder al menú file tenemos que presionar la tecla ALT y sin soltar la tecla F, lo que hara que se abra una ventana con todas las opciones de este menú. Estas opciones son: **NEW, OPEN, SAVE, SAVE AS. . ., COPY, RENAME, DELETE, USE ANOTHER STYLE SHEET, SAVE STYLE SHEET AS..., CHANGE PRINTER, PRINT** y **EXIT.**

NEW: Este comando lo utilizamos para crear un nuevo documento.

OPEN: Se utiliza para recuperar los documentos que grabamos anteriormente.

SAVE: Cuando finalizamos un trabajo podemos grabarlo en el disco para mas tarde volver a recuperarlo con la instruccion **OPEN.**

SAVEAS...: Este comando es similar al anterior con la diferencia de que puede cambiarse el nombre del archivo a grabar.

COPY: Copia un archivo de texto en otro.

RENAME: Renombra un archivo de texto.

DELETE: Borra un archivo de texto.

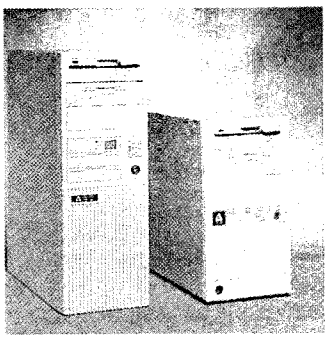
USE ANOTHER STYLE SHEET: Este comando cambia el tipo de hoja utilizada en el documento actual.

SAVE STYLE SHEET AS...: Graba la configuración de la hoja que estamos usando: caractér, parrafo, longitud de la hoja, espacio entre lineas, etc.

CHANGE PRINTER: Seleccionamos el tipo de impresora que vamos a utilizar.

PRINT: Imprimimos el documento que estamos usando.

EXIT:Retornamos al **DOS**, tambien podemos hacerlo puslando **ALTX.**



diferencia de que con el comando **CUT** es que este borra el texto seleccionado, en cambio el comando **COPY** hace un duplicado del texto seleccionado sin borrar el original.

PASTE: Se usa para rehubicar el texto previamente seleccionado con **COPY** o **CUT** en el mismo documento o en otro.

CLEAR: Borra de la memoria el texto que hemos seleccionado con **CUT** o **COPY.**

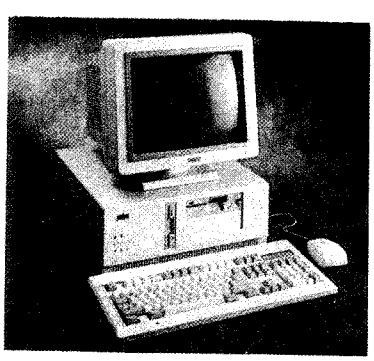
Los siguientes comandos sirven para seleccionar palabras, frases o lineas que luego pueden cortarse o copiarse con los comandos **CUT** y **COPY.**

SELECT WORD: Selecciona la palabla en la que esta hubicado el cursor.

SELECTSENTENCE: Selecciona el parrafo en que se ancuentra el cursor hasta el primer punto.

SELECTPARAGRAPH: Selecciona el parrafo en el que se encuentra el cursor hasta el punto final.

SELECT LINE: Selecciona el renglon en que se encuentra el cursor.

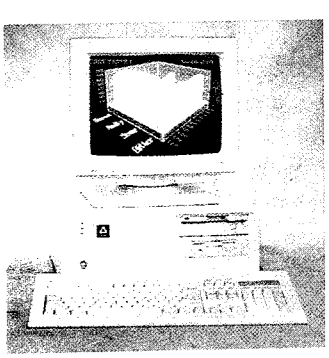


EL MENU EDIT

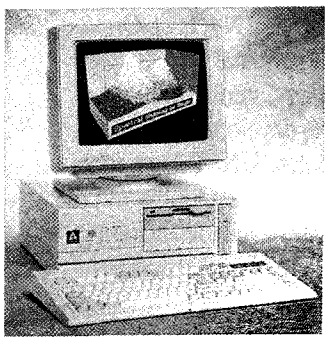
Accedemos al menú edit con **ALTE**, se abrirá la ventana que nos ofrece las siguientes opciones: **CUT, COPY, PASTE, CLEAR, SELECT WORD, SELECT SENTENCE, SELECT PARAGRAPH, SELECT LINE** y **SELECTALL.**

CUT: Remueve el texto seleccionado del documento a la mamoria.

COPY: Copia el texto seleccionado del documento a la memoria, la



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



SELECT ALL: Selección el documento completo.

EL MENU FORMAT

Presionando **ALT T** accedemos al menu format que nos dara las siguientes opciones: **CHARACTER, PARAGRAPH, MODIFY CURRENT SECTION, START NEW SECTION, DOCUMENT.**

CHARACTER: Elejimos la forma del caracter, normal, inclinado, subrayado, etc.

PARAGRAPHElejimos el formatos del texto: sangría, centrado, renglones, espacios entre lineas, etc.

MODIFY CURRENT SECTION: Modificamos los margenes superior, inferior, izquierdo y derecho, las interrupciones de página, etc. del documento que usamos en ese momento.

STARTNEWSECTION: Definimos los mismos parametros que podemos modificar con el comando anterior.

DOCUMENT: Seleccionamos la longitud y el ancho del papel que vamos a usar, si queremos poner títulos a las hojas, etc.

HEADER: Con este comando podemos colocar un encabezado en la hoja.

FOOTER: Es similar al comando anterior con la diferencia que el texto lo coloca al final de la hoja.

EL MENU SEARCH

Con **ALTS** ingresamos al menú en el que tenemos los siguientes comandos: **FIND, REAPEAT LAST FIND, REPLACE**

FIND: Este comando sirve para localizar en un documento cualquier palabra que deseemos.

REAPEATLASTFIND: Nos vuelve a mostrar la palabra que buscamos con el ultimo comando **FIND** que hicimos.

REPLACE Si tenemos una palabra escrita muchas veces y la queremos corregir podemos hacerlo con este comando, ingresamos la palabra que queremos cambiar y luego ingresamos la palabra ya corregida automáticamente reemplazar la palabra vieja por la nueva en todo el texto.

EL MENU WINDOWS

Para acceder a este menu tenemos que presionar **ALTW** y los comandos que disponemos son los siguientes: **NEW, ZOOM, CLOSE, MOVE, SIZE, DOS SHELL.**

NEW: Creamos una ventana y nos pide el nombre del documento que queremos cargar o bien podemos comenzar un nuevo documento.

ZOOM: Agranda la ventana al tamaño de toda la pantalla.

CLOSE: Cierra la ventana.

MOVE: Desplaza la ventana hacia cualquier lugar de la pantalla.

SIZE: Determina el tamaño de la ventana.

DOS SHELL: Este comando es usado para dar acceso al **DOS** prompt.

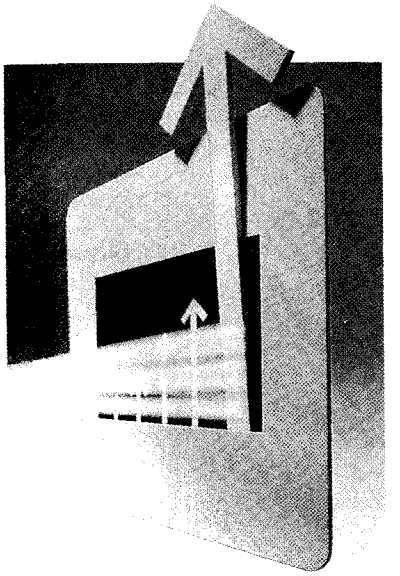
EL MENU OPTIONS

Con **ALTO** accedemos a los siguentes comandos del menú options: **SPELL, CHECK, THESAURUS, ENVIROMENT.**

SPELL CHECK: Posee mas de 100.000 palabras para chequear la pronunciación.

THESAURUS: Corrector de 220.000 palabras.

ENVIROMENT: Seleciona los distintos modos de los comandos anteriores,elije el idioma del diccionario, por ejemplo: frances, aleman, español, italiano, etc. y



ademas un diccionario legal y uno medico. Para el **THESAURUS** tambien se puede seleccionar varios idiomas como ser frances, suiso, español, italiano, noruego, etc.

EL MENU HELP

Llegamos al último menú que activamos presionando **ALT H** y nos ofrece las siguientes opciones: **INDEX, KEYBOARDCOMMANDS, HOW TO USE HELP, ABOUT GALAXY.**

INDEX: Nos muestra el índice de todas las secciones de ayuda que tenemos.

KEYBOARD COMMANDS: Nos muestra las teclas que utiliza cada comando.

HOW TO USE HELP: Nos explica como usar el menú help.

ABOUT GALAXY: Da los datos técnicos del programa.

CONCLUSION

Dentro del diskette se incluye un completísimo manual que puede ser visto en pantalla o sacado por impresora, para acceder a este manual tenemos que tipear **GO** y luego **ENTER** desde el directorio y nos dara la opción de impresora o monitor.

Dentro de los programas shareware este es uno de los procesadores de texto más versátiles y con mas utilidades que se puede obtener por un precio accesible,y que nunca esta de mas para el usuario de una **PC.**

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

RANKING

ESTE RANKING ESTA CONFECCIONADO EN BASE A LA OPINION REAL DE LOS LECTORES.

MEJOR JUEGO AMIGA

1. MONKEY ISLAND
2. Kick Off
3. Lemmings
4. Lotus II
5. Oper.Stealth

MEJOR SONIDO PC

1. CRIME WAVE
2. Xenon II
3. Larry I
4. Links
5. Mean Street

MEJOR JUEGO PC

1. MONKEY ISLAND
2. Prince of Persia
3. Maniac Mansion
4. Indiana Jones III
5. Narco Police

MEJORES GRAFICOS AMIGA

1. MONKEY ISLAND
2. Beast II
3. Terminator II
4. Shadow Beast
5. Final Fight

MEJOR MOVIMIENTO PC

1. PRINCE OF PERSIA
2. Budokan
3. Dragon's Lair
4. Street Rod
5. Out Run

MEJORES GRAFICOS PC

1. PRINCE OF PERSIA
2. Elvira
3. Crime Wave
4. Budokan
5. Monty Phyton

MEJOR PRESENTACION AMIGA

1. BEAST II
2. Killing Game Show
3. Brat
4. The Simpsons
5. Wrath of the Demon

MEJOR PRESENTACION PC

1. *CRIME WAVE*
2. *Terminator*
3. *Monkey Island*
4. *Battle Tank*
5. *King Quest V*

MEJOR SONIDO AMIGA

1. TIME WARP
2. Monkey Island
3. Beast II
4. Gods
5. Blood Money

MEJOR MOVIMIENTO AMIGA

1. PRINCE OF PERSIA
2. Monkey Island
3. Lotus JJ
4. Panza Kick Boxing
5. Elvira

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

RECOMENDADOS

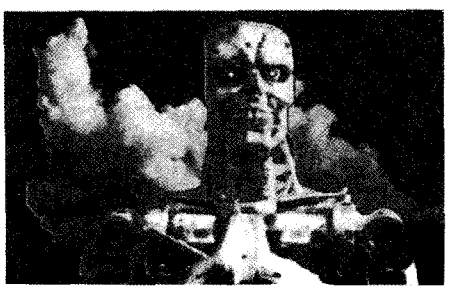
LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

TERMINATOR

Arcade 3D

Pc

Afortunados los poseedores de una Pc con disco rígido y monitor EGA o VGA porque solo ellos podrán disfrutar de este fabuloso programa. El juego consiste en lo siguiente, esta vez no seremos un héroe encargado de



alguna justa causa sino todo lo contrario, encarnamos a un T-1000 (primer modelo de terminators)que esta encargado con la poco importante misión de destruir a la humanidad. Es una delicia de sadismo ver como caen bajo nuestros disparos todo tipo de organismos humanos. Y eso no es todo, también podremos hacernos de un automovil y recorrerás mucho más facilmente las calles de la ciudad en busca de armerías en donde reponer nuestro arsenal.Todo esto desde una perfecta vista tridimensional a lo DIE HARD En todos los sentidos excelente.

Graf:9 Mov:10 Son:8 Adic:10
Valoracin total: 92%

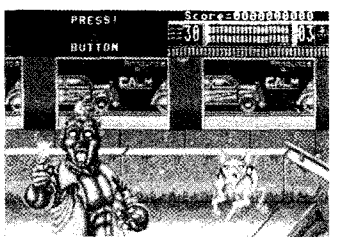
MONTY PHITON'S FLIYNG CIRCUS

Arcade

Virgin/Mastertronics

Pc, Amiga, Commodore, Spectrum

Juegos raros, si los hay, pero pocos como éste. En base a varios arcades simples se armá este programa que según el manual del juego controlamos a un tal Mr DP. Gumpy, y como es fácil comprender, tendrás que reunir las cuatro piezas de su cerebro. El desarrollo del juego consiste en ir participando en distintas partes de juegos clásicos arcade donde iremos reuniendo lotes de



mortadela que serán cambiados por partes de nuestro cerebro si hemos llegado a la cantidad solicitada (16 por nivel) Un divertido juego en donde nos olvidamos por un tiempo de intrincados acertijos y de complicados controles agarrando fuerte el joystick y divirtiéndonos de lo lindo.

LOS MEJORES JUEGOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS LOS TIENE

REAL TIME Software

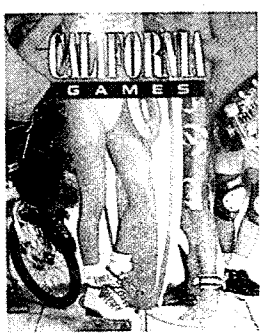
AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 2ºPISO GALERIA 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA 245-6549

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

Graf:8 Mov:7 Son:7 Adic:8
Valoracin total: 75%

EYE OF BEHOLDER RPG,SSI
Pc, Amiga

Siguiendo el estilo de Elvira nos llega de parte de SSI (expertos en esto de los RPG) este fabuloso Role. Esta vez nuestro equipo ha sido enviado a la ciudad de Watch a investigar un extraño resurgimiento de las fuerzas del mal proveniente de de los subterráneos de la ciudad, exactamente de



otra ciudad a la que se crea desaparecida, la ciudad de Waterdeep (Aguaprofunda, en castellano). Todo esto fue iniciado por la aparición de un misterioso panfleto pegado en todas las puertas de la ciudad donde se da un ultimatum a Watch obligándola a rendirse a la soberana de Waterdeep. Nosotros acompañados de nuestro grupo nos internaremos en las profundas alcantarillas de Watch para encontrar Waterdeep e intentar destruir al mal que surge de ésta. Un perfecto juego para los amantes de los Dungeons&Dragons y para los que se quieren iniciar en este maravilloso mundo. Un sobresaliente para los gráficos y el sonido (son los dos una obra de arte)

Graf:10 Mov:7 Son:10 Adic:9
Valoracin Total: 90%

OPERATION STEALTH Aventura
Grfica, Delphine Pc, Amiga

Al fin usuarios de Pc alégrense pues llegó esa maravilla de las aventuras gráficas que dióse por llamar Operation Stealth pero esta vez como la versión nos ha llegado de otros lares (EEUU para ser exactos) el nombre fue cambiado un poquitito, escuchen (¡Bah!, en verdad es lean) a ver si les suena a algo conocido, James Bond 007 & the Stealth Affaire. Para que seguir gastando tinta si ya todos sabemos lo genial que está el programa, as que salgan corriendo a buscarlo.

Graf:10 Mov:9 Son:8 Adic:10
Valoracin Total: 95%

RISE OF THE DRAGON Aventura
Grfica, Dinamyx/Sierra Pc

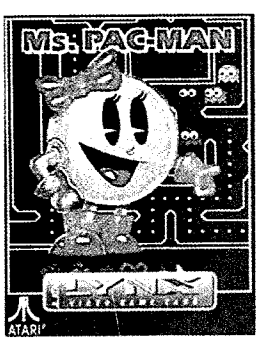
Alguna ciudad en el futuro, en algún lugar de los EE.UU., un diabólico capo maffia chino se está encargando de distribur un extraño virus que ataca las células orgánicas produciendo abominables mutaciones en los cuerpos que son atacados. Todo comienza con la distribución de un nuevo alucingeno de aplicación cutánea, primer producto atacado por el virus. Muere la hija del comisionado atacada por la droga adulterada y por cuestiones de reserva somos citados por el mismo jefe de la policía para investigar el crimen extraoficialmente. Perfecta ambientación principalmente en los grficos de los suburbios de la ciudad, en el realismo de las acciones a realizar, todo esto acompañado de un excelente sentido del humor. Desafortunadamente este juego es para un grupo por ahora bastante selecto de personas puesto que funciona sólo en una placa VGA y ocupa 7 discos de alta densidad (aproximadamente 9 M-Bytes), pero no se decepcionen pues se corren rumores de que anda dando vueltas una versión para placas de menor resolución que la VGA (Hércules, EGA y CGA).

Graf:10 Mov:10 Son:7 Adic:8
Valoracin Total: 87%

JET FIGHTER II Simulador de
Vuelo, Pc

Para los que crean que habían visto todo en materia de simulaciones llega JET FIGHTER II tapando un montón de bocas que desean que en la materia no podía realizarce nada nuevo. Tenemos una de las más increibles simulaciones jamás vistas, el realismo es tal que a veces llegamos a marearnos. Bueno, basta de elogios y describamos el programa en sí, nos situamos a bordo de un F-14, F-16, F-18 o F-23 , según la misión, y estamos encargados de cumplir distintas misiones en un mundo en donde acaba de estallar la tercera guerra mundial. Es increíble ver como cambia el nivel de luz y sombras en nuestro alrededor a medida que van pasando las horas del día. Bueno ya me estoy entusiasmando de nuevo y voy a ponerme pesado con los elogios, si quieren saber lo que es volar verdaderamente una de estas máquinas ni duden en llevarse este maravilloso programa.

Graf:9 Mov:10 Son:9 Adic:10
Valoracin Total: 95%i



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

VIDEO Y AMIGA

CON ESTA ENTREGA FINALIZAMOS EL CURSO PARA MANEJAR EL 3D CONSTRUCTION KIT. ESPERAMOS ALGUN JUEGO DE LOS LECTORES.

MANOS A LA OBRA

La mejor forma de aprender es la práctica, y a continuación vamos a intentar mostrarles cómo funciona este apacionante programa creando un pequeño juego que, de escaso interés en sí mismo, puede servir como guía para que ustedes puedan diseñar otros infinitamente mejores.

Nuestro juego consta únicamente de tres áreas y trancurre en un escenario que intenta imitar la editorial donde realizamos Play & Share. El objetivo es simplemente, en el papel de un redactor despistado que se ha

quedado encerrado en el edificio, salir al exterior a través de la puerta principal. Dicha puerta se encuentra ce rrada y nuestro héroe tendrá que utilizar objetos situados en otras salas para conseguir volver a su casa. La resolución del juego es más o menos como sigue. El primer area es el hall de la editorial, donde hay unas escaleras que conducen a la redacción, una puerta cerrada que lleva a la sala de espera y una puertas acristalada que debe ser abierta para salir del edificio.

Tras activar el pomo de la puerta que lleva a la sala de espera ésta desaparece y podemos acceder a una habitación más pequeña en la que hay una mesa en la cual encontraremos un diskette. Este debe ser recogido activándolo con el bóton derecho del ratón, y no debemos disparar sobre la mesa o el diskette pues de hacerlo los destruiríamos. Con el disco en nuestro poder podemos regresar al hall y desde allí subir las escaleras que llevan a la redacción . En ella hay tres grandes mesas y sobre una de ellas una computadora, y si poseemos el diskette basta con activarlo para que comience a elevarse sobre la mesa y desactive la protección de la puerta principal. Si regresamos al hall y disparamos sobre la salida conseguiremos destruirla y el juego se dará por concluido al atravezar la puerta

PRIMER AREA

Si no lo has hecho ya, selecciona la opcion "Borrar todos" del menu "Fichero" para esegurarte de que la memoria esta limpia. A continuación escoge "Crear area" del menu "Area" y en la opcion "Listar globales" del menú "Objeto", selecciona los seis objetos de la lista para crear la paredes, el techo y el suelo del que será el hall de la editorial. Los globales son objetos que se encuentran en el área cero (creada automáticamente por el editor para cada nuevo juego) y pueden ser empleados en cualquier otro area usando muy poca memoria.

Asimismo, en cada nuevo área el programa crea automáticamente un cubo (cuboid 001) para formar el suelo y dado que en este caso no lo nesesitamos podemos borrarlo con la opción "Borrar objeto" del menú "Objeto". En primer lugar vamos a crear las escaleras que comunicaran con la redacción. En la opción "Crear objeto" del menu "Objeto" (de la cual existe un icono en el panel inferior que realiza la misma función) aparece la lista de objetos disponibles y escogemos un cubo que aparecerá acto seguido ante nuestros ojos. La labor delicada viene con la opción "Editar objeto" del menú "Objeto" (o su icono correspondiente) pues ahora disponemos de una serie de iconos que sustituyen momentaneamente a los anteriores con los cuales debemos aplanar el cubo y alargarlo en horizontal hasta darle la apariencia de un escalon.

Tras colorearlos con la opción "Color" del menu "Objeto" procedemos a copiar el escalón que acabamos de editar para crear otros seis iguales. Ahora los editamos uno a uno para moverlos hasta que adquieran la forma de una escalera que sube primero cuatro peldaños y luego gira otros tres. Ahora es buen momento para crear los huecos de las tres puertas que comunicarán con otras areas.

El primero se coloca en la pared opuesta a las escaleras y consta simplemente de un rectangulo que primero es creado ("Crear objeto") y luego despalzado y modificado hasta darle la forma de una puerta ("Editar objeto"). Finalmente debemos pintarlo de negro y, mediante la opción "Atributos" de menu "Objeto", cambiar su estado inicial a invisible pues deseamos que el hueco de la puerta no se vea al comienzo del juego. Repetimos el proceso con otros dos huecos, uno mas grande para la salida al exterior y otro para comunicar con la redacción en los escalones. El

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

siguiente condición: **IF COLLIDED? THEN END GAME ENDIF**

Estos comandos hacen que cuando el jugador atraviese el hueco de la puerta que conduce al exterior comience una nueva partida. Hemos incluido este ejemplo para simplificar, pero estamos seguros de que los finales de tus juegos seran mucho más espectaculares.

IN DEL MES

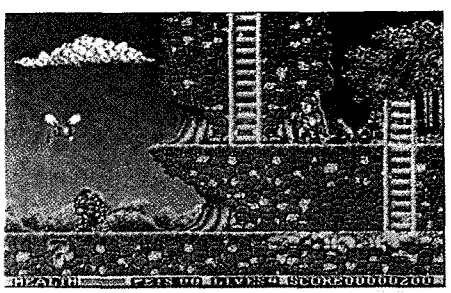
SIN NIGUNA DUDA: LAS BATTLETOADS

OUT DEL MES

LAS IMITACIONES DE MARIO BROS (¡PAREN LA MANO!)

SEGUNDA AREA

Debe ser creada con crear área del menu "Area". Borramos la entrada creada automáticamente por el editor y, sin embargo, dejamos el cuboid 001 que forma el suelo. Queremos que esta sala sea más pequeña que la anterior por lo que no podemos utilizar las paredes y techos de los globales, los que nos obliga a diseñarlas nosotros. Para ello creamos un rectángulo y lo ampliamos hasta darle la forma de una de las paredes, colocandolo finalmente perpendicular al suelo. Las otras paredes pueden crearse copiando la primera y el techo queda formado por un nuevo rectángulo. El proceso de encajar las paredes se facilita con la opción para girar objetos incluidas en "Editar objeto". Para mejorar la visibilidad coloreamos cada una de las seis caras de la habitación con diferentes tramas de gris. El siguiente objeto que debemos crear es el hueco de la puerta por la que se supone que hemos entrado a la habitación. Para ello diseñamos un rectangulo negro de dimensiones similares al correspondiente en el área anterior y lo colocamos sobre la pared. Vamos a diseñar una mesa y a situarla aproximadamente en el centro de la sala. Su tabla es evidentemente un nuevo cubo que debemos aplanar y ampliar, y la dotamos de una única pata central consistente en un nuevo cubo que esta vez debe ser estrecho y alargado. Debemos ser muy hábiles moviendo ambos elementos para conseguir que la pata quede en el centro de la tabla y que esta última se sitúe exactamente sobre su soporte. Coloreamos tanto la tabla como la pata utilizando varias tramas de ma rrón. Finalmente nos queda diseñar un diskette, que para simplificar es un cuadrado que, tras darle las dimensiones adecuadas, colocamos sobre la mesa y coloreamos de azul. Hemos finalizado con la creación de objetos, y tal como hicimos en el área anterior hemos de crear las entradas, en este caso solo una que se encuentra exactamente frente al hueco de la puerta. Solamente tres objetos van a recibir condiciones: el hueco de la puerta (objeto 7), la tabla de la mesa (8) y el diskette (10). Los comandos para el hueco de la puerta garantizan el regreso al area de origen: **IF COLLIDED? THEN GOTO (2,1) ENDIF** Disparar sobre la tabla de la mesa puede tener fatales consecuencias, pues destruye tanto la tabla como la pata y el diskette: **THEN DESTROY (8) DESTROY (9) dESTROY (10) SOUND (3) ENDIF**



Sin embargo, mucho mas util es recoger el diskette pulsando sobre él el boton derecho cuando estemos a corta distancia. **IF SHOT? THEN DESTROY (10) ENDIF IF ACTIVATED? THEN INVIS (10) SETVAR (1,V30) SOUND (6) ENDIF** Los primeros tres comandos son una trampa para incautos y destruyen el disco si disparamos contra él, con lo que es imposible finalizar el juego. Si, por el contrario, hemos pulsado el boton derecho el diskette desaparece a la vez que se escucha un sonido, pero antes ponemos a 1 la variable numero 30 para señalar que el disco se encuentra en nuestro poder.

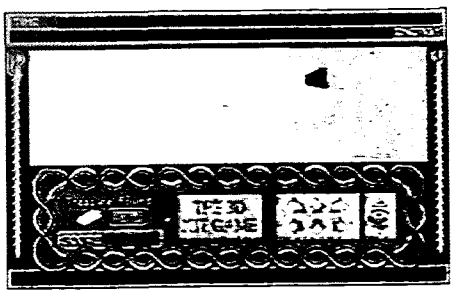
TERCER AREA

Es la redacción de la revista y debe ser creada de la forma habitual. Bo rramos tanto la entrada 1 como el objeto 1 y, mediante la opción "Listar globales" del menú objeto activamos tanto las cuatro paredes como el suelo y el techo pues deseamos que esta nueva sala tenga las mismas dimensiones y apariencia que la primera. La primera tarea es crear el hueco de la puerta que corresponda con su equivalente en el área 1, y para ello creamos el típico rectángulo negro que hace las veces de hueco y lo colocamos sobre la pared adecuada. Pretendemos ahora crear una mesa de trabajo bastante diferente a la

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

diseñada para el área 2. Partimos de un cubo estrecho y alargado que formará la tabla de la mesa, pero esta vez deseamos crear dos patas en lugar de solo una y colocarlas a ambos lados de la tabla. La primera pata es un cubo y la segunda es una copia exacta de la primera. Solamente nos queda colocar las patas en los lugares adecuados guardando la simetría y asegurarnos de que la tabla descansa sobre sus soportes, coloreando el conjunto con matices del mismo color. Sin embargo en una redacción no puede haber una sola mesa, y en este caso decidimos que haya tres. Para facilitar el trabajo vamos a hacer algo nuevo, crear un grupo. Seleccionamos la opcion "Crear objetos" que hemos utilizado ya tantas veces, pero esta vez no creamos un objeto nuevo sino que pulsamos sobre el icono que pone "group". Aparece una lista de los objetos existentes en el área y, mediante el raton, iluminamos los correspondientes a la tabla y las dos patas (en nuestro caso objetos 2, 3 y 4). Hemos creado un pseudo objeto con el numero 5 que hace referencia a los tres objetos antes mencionados, de forma que si por un lado el numero 2 era la tabla y el número 3 una de las patas el 5 es la mesa en su totalidad. La utilidad de diseñar un grupo viene a la hora de moverlo y copiarlo. Ahora podemos escoger la opción "Copiar" del menú "Objeto" y seleccionar el objeto 5 como fuente de la copia, lo que nos permite copiar la mesa de una sola vez sin tener que copiar y mover sus tres partes una a una. Una copia mas y ya son tres las mesas de las que disponemos, las cuales podemos mover a nuestro gusto para distribuirlas por la sala.

Solo nos queda diseñar la computadora, la cuál para simplificar consistira en una pirámide que, tras cambiar de escala y colocar sobre una de las tres mesas, pintamos de rosa. Como siempre antes de seguir adelante, creamos una entrada frente al hueco que comunica con el hall. Es el momento de las condiciones, pero en este caso vamos a explorar aunque sea brevemente el terreno de las animaciones. Vamos a hacer que la pirámide que representa al ordenador se mueva, para ello seleccionamos "Crear animación" del menú "Area" y



a continuacion "Editar animación" del mismo menu. Como si se tratara de una condición normal tecleamos los siguientes comandos: **INCLUDE (14) START LOOP (8) MOVE(0,20,0) AGAIN SOUND(1) LOOP (8) MOVE (0,20,0) AGAIN SOUND (1) RESTART**Los comandos **INCLUDE, START, RESTART** y **MOVE** son especificos de animaciones y no pueden ser utilizados en condiciones. El primero selecciona el objeto que vamos a animar y que sera afectado por los comandos posteriores, en este caso la piramide que representa a la computadora (objeto 14). **START** y **RESTART** marcan los limites de un bucle infinito que se repetirá indefinidamente. **LOOP (n)** y **AGAIN** marcan a su vez los límites de un bucle que se repetirá n veces, pero son co mandos perfectamente aplicables a condiciones normales.

En nuestro ejemplo hay dos bucles: el primero eleva verticalmente el objeto en 8 pasos de 20 unidades cada uno y el segundo lo hace descender del mismo modo, consiguiendo asi que la pirámide suba y baje sobre la mesa. Antes, sin embargo, es nesesario marcar la pirámide como móvil mediante la opción "Atributos" del menu "Objeto". Esta animación no es activada por sí misma sino desde una condición. Veamos por lo tanto las condiciones de este área, correspondientes al hueco de la puerta (objeto 1) y la computadora (14), la primera 4es muy sencilla: **IF COLLIDED? THEN GOTO (3,1) ENDIF** Sin embargo la referente al ordenador tiene nesesariamente que ser mas compleja: **IF ACTIVATED? AND VAR= ? (1,V30) THEN SETVAR (1,V31) ENDIF** Lo que significa que si el ordenador es activado con el boton derecho del raton y la variable 30 vale 1 se pondra en marcha la animacion antes diseñada y una nueva variable, la numero 31 ya nada nos impide disparar sobre el cristal del hall y dejar al descubierto la puerta que conduce a la libertad.

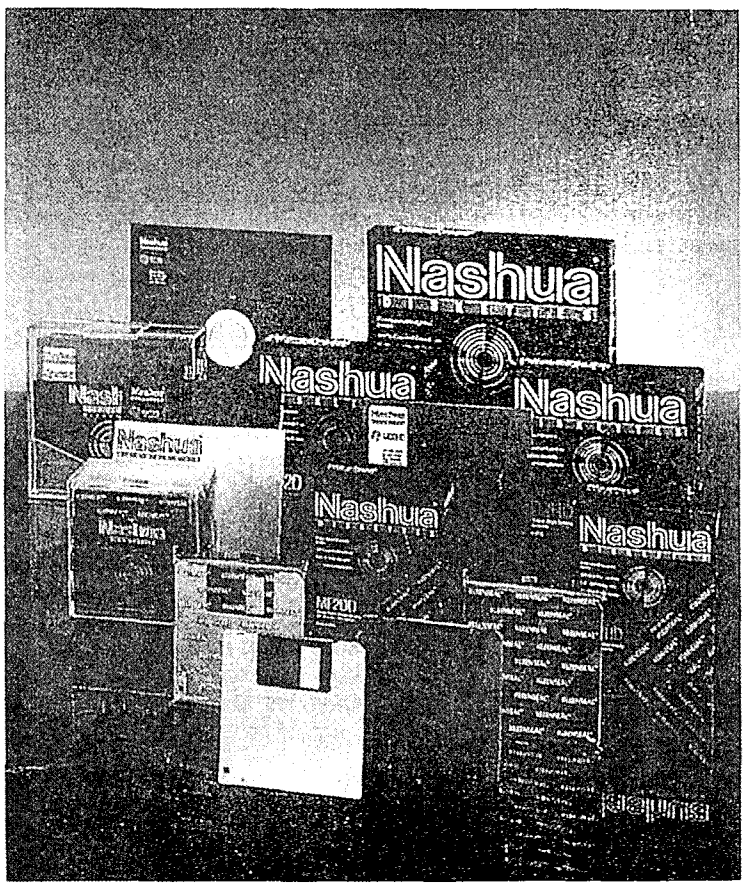
Asi de facil es hacer juegos con < **3D CONSTRUCTION KIT**> una autentica herramienta de programacion. Uno de los programas mejor acabados que hemos visto en mucho tiempo y que les va a permitir convertirse en autenticos programadores. Animo y a buscar la fama.

REAL TIME Software
IMPRESORAS
PANASONIC-EPSON-CITIZEN
TODOS LOS MODELOS Y TAMAÑOS DE CARRO
SERVICE EXCLUSIVO
AV.SANTA FE 2450 L.93 CAP. 821-9438 83-1391
LAPRIDA 165 L.31 L.DE ZAMORA 245-6549

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

Nashua®

D I S K E T T E S

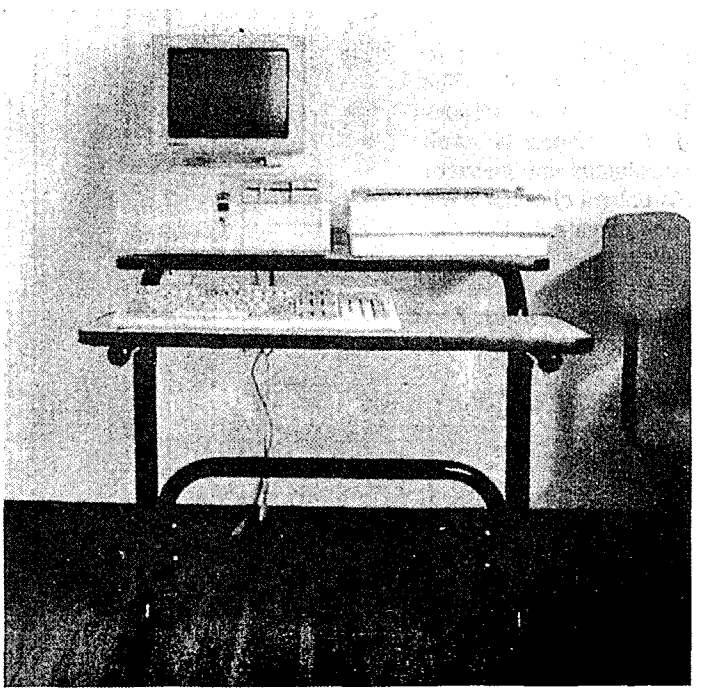


* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores

Pida mucho más, Pida Nashua... y experimente la diferencia.

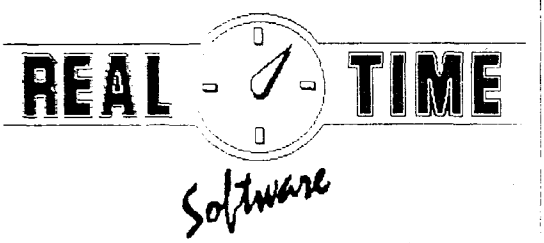
DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION



MESA DE COMPUTACION

U$S 79



PARA TODO TIPO DE COMPUTADORAS

AV.SANTA FE 2450 L.93 2ºPISO GALERIA LAPRIDA 165 LOCAL 31 L. DE ZAMORA TEL. 821-9438 83-1391 826-6257

Scan: Thierry / Edit: Ritzer / Retroboyso para Retrocomputacion.com

THUNDER BOARD

TESTEAMOS UNA TARJETA DE SONIDO DE MARAVILLAS

Una de las grandes decepciones con las que se encontraban los poseedores de una PC compatible, sobre todo a la hora de jugar, era ese simple "beep" que emitía a traves de un parlante del tamaño utilizado en las pequeñas radios de transistores. La situación se puede comparar a ir a ver un recital de Guns'n Roses y encontrarse con los músicos silbando y no machacando guitarras y bateria. No vamos a quitarle el mérito a las 286 y 386 dada su potencia pero francamente, deprimía escuchar ese pitido.

Seguramente habrán notado que hablamos en pasado. Eso se debe a que se acabaron los juegos mudos o desbalanceados, mucho gráfico y sonidos escaso porque estuvimos probando una maravilla que delira hasta a el más cuerdo: la tarjeta THUNDER BOARD.

¿Y que es la dichosa tarjeta?. Ni más ni menos que una joyita que nos permitirá potenciar nuestra PC en cuanto a sonido se refiera.

Una de las principales ventajas es su compatibilidad con sus primas hermanas AdLib y SoundBlaster lo que permite jugar a todos los juegos del mercado.

Hemos probado un montón de programas: Indiana Jones, Space Ace, Timewarp (para enloquecer), Stunt, Lemmings, The Hunt for the Red October, Loom , The Secret of Monkey Island, entre otros y les podemos asegurar que el interés por el programa se acrecienta en un 100%.

Viene con control de volumen incorporado, salida estéreo (la plaqueta funciona conectandola a un par de parlantes -2 W de potencia-; aunque acoplandola a un equipo de mayor potencia, como hicimos nosotros, van a querer dejarla para siempre asi).

En sintesis, no tener una de estas pequeñas maravillas sonoras en nuestras PC's es vivir permanentemente en el silencio eterno.

FICHA TECNICA

REQUERIMIENTOS MINIMOS

- PC-XT,AT,386,PS-2(25-30),Tandy (excepto 1000 EH-HX)
- 512 Kb RAM
- DOS 2.0 o posteriores

DETALLES TECNICOS

- Sintetizador de sonido de 11 Voces
- Digitalizador de audio
- Entrada de micrófono
- Compresión de Archivos
- Port de Joystick

¡BASTA DE COMPUTADORAS MUDAS!

LLEGO THUNDER BOARD

LA TARJETA DE SONIDO DEFINITIVA PARA TODAS LAS PC COMPATIBLES

*11 VOCES SIMULTANEAS
*ADLIB COMPATIBLE
*SOUND BLASTER COMPATIBLE
*SALIDA STEREO 2 W
*CONTROL DE VOLUMEN
*ENTRADA PARA MICROFONO
*DIGITALIZADOR DE SONIDOS
*PORT DE JOYSTICK
*SOFT DE REGALO

VENI A ESCUCHARLA A REAL TIME - LOCAL 93

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

CONSOLAS

DESPUES DE LAS TORTUGAS, LLEGAN LAS BATTLETOADS

ANTES , ¡COWABUNGA!, ¿Y AHORA?

No nos habíamos acostumbrado a las ya archiconocidas Teenage Mutant Ninja Turtles (R) que ahora hacen aparición unos extraños seres llamados **Battletoads**.

No vamos a hacer paralelismos ni comparaciones casuales pero si

reemplazamos las alcantarillas por los charcos, las pizzas por las moscas y alguna que otra arma obtendremos unos formidables luchadores verdes pero esta vez sin caparazón.

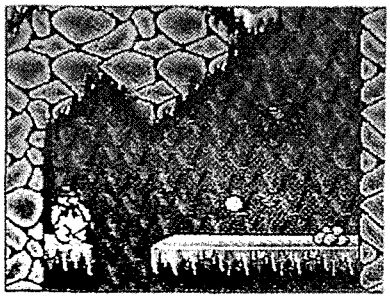
BATTLETOADS es más que un juego. Es un juegazo que lo tiene todo. Buenos gráficos, excelentes movimientos, buen nivel de adicción y un alto grado de dificultad que ni por las tapas hace perder el interés por el juego.

¿DONDE ESTA LA PRINCESA?

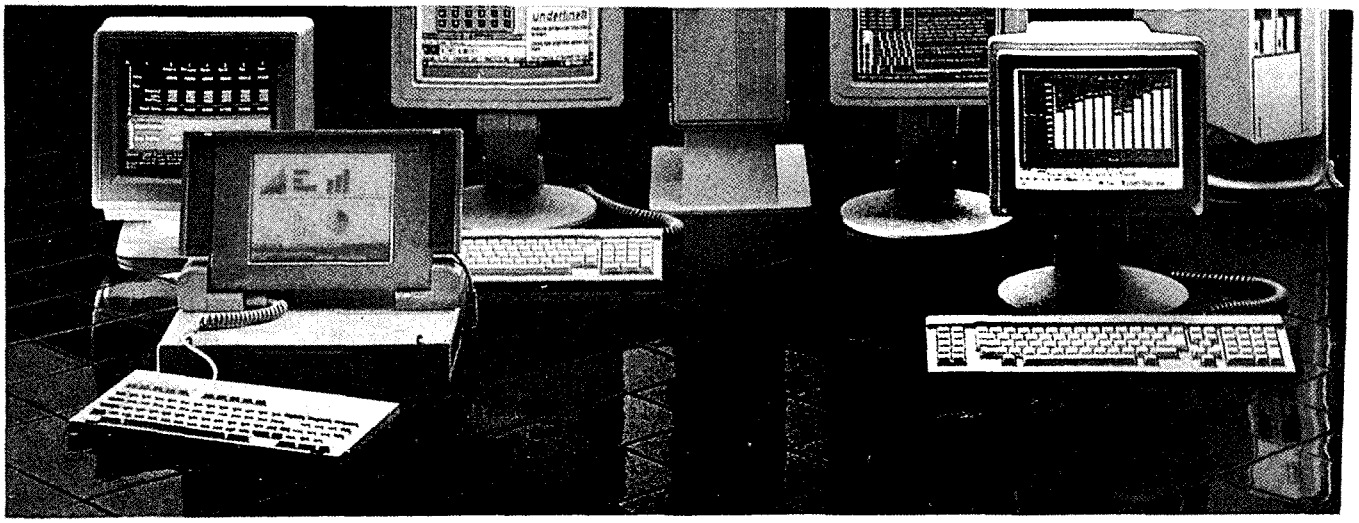
La historia es simple: **Rash**, **Zitz** y **Pimple** son tres atléticas tortugas, perdón, ranas perteneciente a un grupo que lleva por nombre el título del juego. No son anfibios ordinarios sino expertos en artes marciales tanto con sus puños (??!!!) como con las armas. Un buen día, **Pimple** y la **Princesa Angélica** se encontraban surcando el espacio cuando fueron secuestrados por la malvada **Reina Dark**. Al enterarse, **Zitz** y **Rash** no dudaron un segundo en ir a rescatarlos con lo que se vieron envueltos en una fantástica aventura.

UN POCO DE ESTO Y OTRO DE AQUELLO

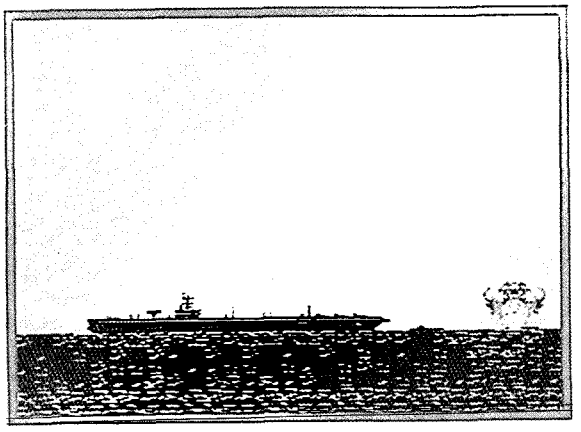
Técnicamente el juego esta muy bien logrado. Puede jugarse de a uno o de a dos. Obviamente que en el último modo podrá terminarse más rapidamente además de incentivar el espíritu de colaboración. Cada "Battletoad" tiene 20 diferentes movimientos: saltar correr, pegar puñetazos, pequeñitos y de los fuertotes, patadas, etc. Los gráficos que componen a cada uno de estos aguerridos personajes esta muy bien logrado y animado. Se mueven de una forma muy graciosa y



tienen detalles que sobresalen como por ejemplo cuando aplicamos el golpe final, veremos que el puño se agranda en forma prodigiosa. Otra de las cosas que resulta simpática (y a no olvidarse que estamos hablando de ranas) es cuando las **Battletoads** estiran su lengua para atrapar algunos



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



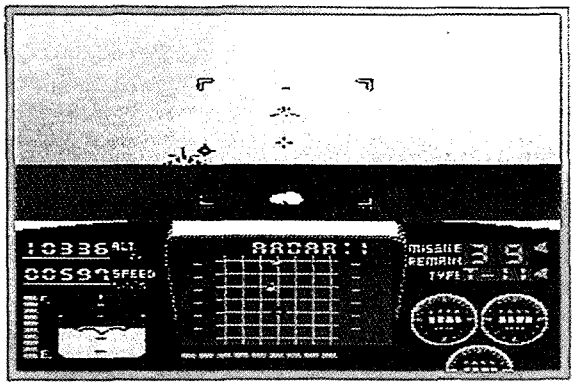
insectos que sobrevuelan a su alrededor. Esto les permitirá, llegado el caso, recuperar la energía perdida.

Un detalle que hay que destacar es la diferencia entre cada nivel (hay 12 para darse una panzada). La situaciôm que se plantea en cada uno de ellos es totalmente diferente: en algunos habrá que luchar a puñetazo limpio contra decenas de enemigos enviados por la **Reina Dark** en escenarios horizontales que recuerdan mucho al **GoldenAxe**. En otro nivel, por ejemplo, deberemos descender a profundos fosos donde seremos atacados por monstruos que, saliendo de las paredes o volando, intentarán atraparnos.

Un detalle que hay que destacar es la presentación del juego, muchos detalles, bien preparada como si fuera una película, sin duda alguna, es una de las partes mejor logradas del programa.

En resumen: si están cansados de los juegos normales o tradicionales, no duden en adquirir este **Battletoads**. Es para delirar.

TOP GUN: OTRA DE MAVERICK



¿Quien no vió la película de Cruise?. Bueno, no es santo de mi devoción, pero tengo que considerar que las escenas aéreas de ese film fueron de las mejores que se filmaron. Es por eso que si a vos también te gustaron esa imágenes, este TOP GUN, el videojuego, te va a encantar.

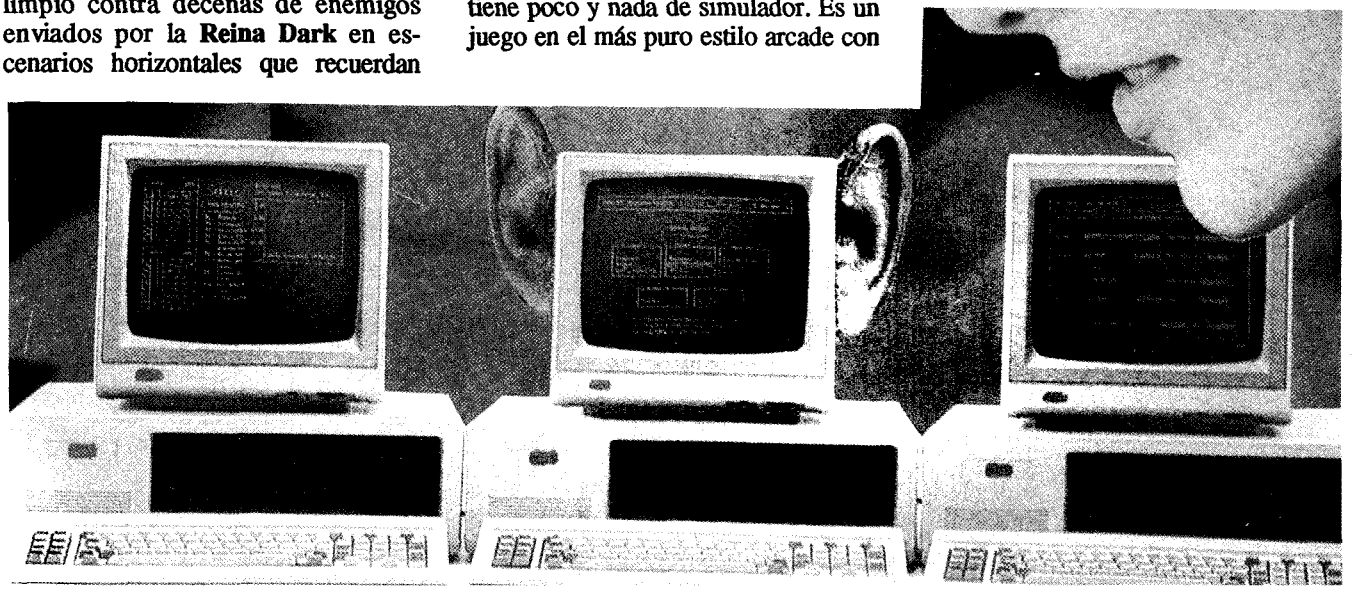
EL GRAN SIMULADOR

A pesar del subtítulo, nuestro juego tiene poco y nada de simulador. Es un juego en el más puro estilo arcade con visión desde la cabina del avión. Tiene unos gráficos muy buenos y un sonido que, según nuestro criterio, es el detalle que más se destaca en todo el juego. Muchas veces, los usuarios como vos, tienden a ser ahuyentados por los juegos del tipo simulador por su gran complejidad en el manejo. Top Gun no entra en esa categoría y es tan fácil de manejar que uno queda enganchado de primera y sin darse cuenta. Final: si tegustan los juegos de aviones, no dudes en comprarlo.

UN PACMAN A LOS SALTOS

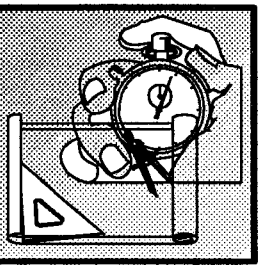
A estas alturas hablar de Pacmanía sería redundante pero la versión Family Game nos pareció tan pero tan bueno que no podemos dejar de comentarlo y recomendarlo. Al arrancar el juego nos encontramos ante una réplica fiel del juego que Namco realizó tiempo atrás para las máquinas tragamonedas. Los colores, el sonido, los movimientos y el nivel de adictividad son tales que podés pasarte horas adelante de la pantalla del televisor. Sin niguna duda, es un juego que tiene un buen gancho para todos, desde los más chicos hasta los más grandes.

Si a todo esto le sumamos que el juego viene en un cartucho junto a 2 versiones del tradicional Pacman mas una del Puzznic, un excelente juego de Ingenio, nos llevamos un cartucho que está de maravillas. Palabra de jugador empedernido.



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

SHAREWARE



COMPASS

ADMI BASE DATOS

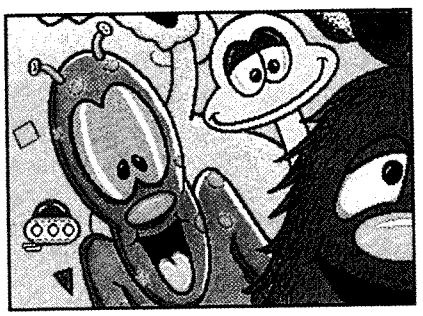
Programa interactivo de fácil utilización a través de menúes que permite definir bases de datos, cargar registros, modificarlos, deletearlos, imprimirlos, acceder a procesador de texto, manejar y visualizar información de disco: espacio disponible, copiar archivos de un disco a otro, acceder temporariamente al DOS sin abandonar este programa, etc.

CONFIGURACION MINIMA - VGA O TARJETA

COMPOSER

MUSICA

Es un simple editor de música que permite crearla e integrarla en un archivo batch o en un programa escrito en Turbo Pascal. Un piano visual se displaya y le permite registrar su música desde el teclado. Contiene 3 rangos de octavas y requiere algún conocimiento de terminología musical para crear música original. Incluye 11 canciones.



CGA

CURVE DIGITIZAR

UTILIT TIPO CAD

Este es un completo y profesional CAD/CAM de 2 dimensiones para su PC que incluye aparte de panta llas de ayuda y menúes de selección: control directo de impresora para alta resolución, líneas dobles, llenas y otras para una densidad seleccionada, escalado, rotación, cálculos de rea y polígonos irregulares y una rutina de ploteo.

PLAQUETA GRAFICA TIPO HERCULES

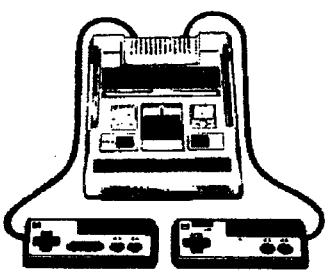
CURVEFIT

FUNC. MATEMAT.

Si Ud. es un matemático o estudiante avanzado encontrará de utilidad a este programa que realiza cálculos de

CONSOLAS FAMILY GAME

Nintendo® COMPATIBLE



JOYSTICKS, JUEGOS Y FUENTE.

16 COLORES Y SONIDO

ALGUNOS DE LOS "TITULITOS" QUE PODES ENCONTRAR EN NUESTROS LISTADOS

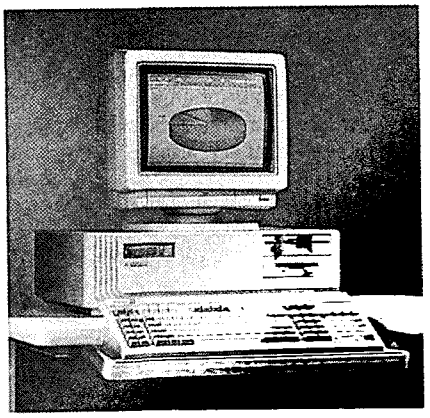
VOLVER AL FUTURO
BATMAN
INDIANA JONES
DRAGON'S LAIR
PREDATOR
PACMANIA
PAPER BOY
LA SIRENITA
CABAL
NARC

Y MUCHOS MAS

Y SI TE PARECE POCO, CONSULTA EL CATALOGO DE NUESTRO GAME CLUB EXCLUSIVO DONDE PODRAS ALQUILAR LOS MEJORES JUEGOS.

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 82 PISO 3º
BUENOS AIRES TEL. 821-9438
LAPRIDA 165 LOCAL 31
LOMAS DE ZAMORA TEL. 245-6549

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com



curvas para 25 tipos de ecuaciones diferentes.Puede realizar predicciones de cualquier Y en las 25 ecuaciones y calcula residuales. No incluye gráficos.

CONFIGURACION MINIMA

D.S.Z.

COMUNICACIONES

Implementa archivo de protocolo de transferencia de ZMODEM, posee avanzadas posibilidades de administración de archivos, como dos niveles de recuperación y flexible selección de archivos a transferir. Transfiere archivos rápidamente, particularmente con buffers, modems, sistemas de tiempo compartido, etc.

MODEM

DBASE II PROGRAMS
PROG. DBASE II

Paquete de programas que trabajan bajo DBASE II que proveen administrador de mailings, generador de formas para cartas, rutina de back-up, rutina de librería, conversor de programas, programa de back-up, etc.

DBSE II

DELITE

BASE DATOS RES.

Este excelente programa que reside en memoria, permite acceder a diez distintas aplicaciones Dbase o compatibles desde editores de textos u otros programas. Listas, etiquetas, informes, "cut & paste" desde y hacia archivos.dbf. Uselo!

512K CON POCOS RESIDENTES CARGADOS

DESK TEAM

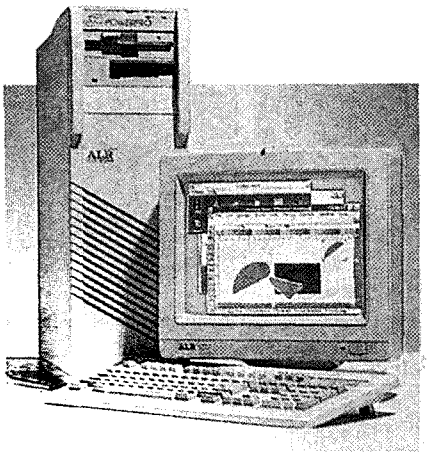
DESK TEAM

Programa residente que le permitirá acceder a funciones de reloj alarma, calculadora, libro de notas, calendario, libro de teléfonos, discado automático (si se cuenta con el modem correspondiente), etc. en cualquier momento. Además le permitirá controlar la impresora y ejecutar comandos del D.O.S. mientras se están corriendo otros programas.

CONFIGURACION MINIMA

DESKCOM
CAL/AGEND/RELOJ

Este es un programa residente en memoria que provee muchas utilidades: menú definido por el usuario, un editor de texto, calculador de fórmulas, calculador científico con funciones estadísticas y financieras, calendario y agenda, alarma, discado automático si se cuenta con el



modem correspondiente, etc.

CONFIGURACION MINIMA

WORLD

GEOGRAFIA

Programa de geografía que permite visualizar áreas según determinadas coordenadas de longitud y latitud ingresadas, capitales de estados de USA, mapas-mundi, capitales nacionales y ubicación en mapas de distintas escalas.

CONFIGURACION MINIMA - SIMCGA

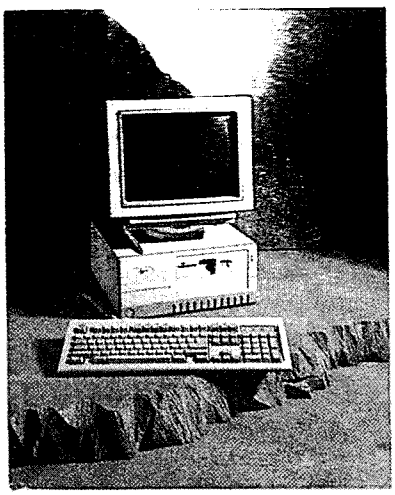
Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

PANORAMA

NOTICIAS DEL MUNDO INFORMATICO

DE TODO PARA EL FAMILY

Parece ser que el tema de las consolas es inagotable. La cantidad de juegos que están saliendo a la venta para la popular consola es de no creer. Para no dar mas vueltas les contamos que en cualquier momento se vienen por aquí: **Shadow of the Beast, Populous, HomeAlone** (Mi pobre Angelito), **Robin Hood, Galaxy Force, Terminator 2, Jack Niclaus, Shadow Warriors, Ghostbusters,** etc.



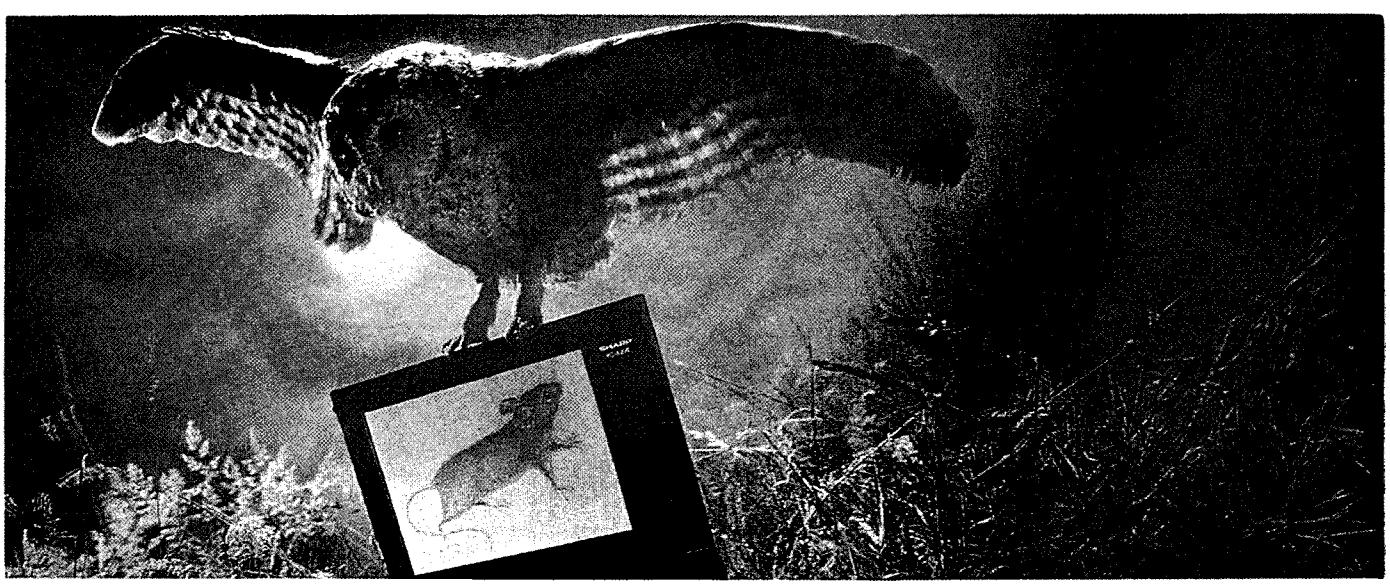
2 X 3

Hay un dicho que reza: "Segundas partes nunca fueron buenas". Bueno, si eso es cierto esperamos que tanto "**Robocop III**" y "**Alien III**", dos nuevas joyitas en el mundo informático no nos defrauden.

Nota del editor: Con sinceridad, ¿No se mueren de ganas por ver las películas correspondientes?

LUCAS Y SPIELBERG SE LAS TRAEN

Bueno, si algo le faltaba a Lucasfilm era el aporte del director y productor, a criterio del editor, mas grande en su género, Steven Spielberg. Un proyecto que no sabemos si está siendo desarrollado es "The Dig", una historia en la onda "Monkey..." pero basada en un guión del ruso Spielberg. Toda una garantía.



Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

SHAREWARE

TODOS LOS UTILITARIOS PARA TU PC Y AL PRECIO MAS BAJO LOS PODES ADQUIRIR EN

ASTROLOGIA
EDUCACION
ASTRONOMIA
CONTABILIDAD
INFORMATICA
GESTION

REAL TIME Software

JUEGOS
BASES DE DATOS
PLANILLAS DE CALCULOS
PROCESADORES DE TEXTOS

PROXIMAMENTE CATALOGO DE INFORMACION

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 PISO 3º CAPITAL
TEL 821-9438 83-1391 826-6257
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

REAL TIME Software

EL MAYOR SURTIDO EN SOFTWARE PARA VIDEO

ANIMACION **DISEÑOS 2D Y 3D**
TITULACION **EFECTOS SONOROS**
GRAFICOS **EFECTOS ESPECIALES**

DE LUXE PAINT III Y IV
IMAGINE
SCULPT 4D
TURBO SILVER
PRO VIDEO PLUS

AMIGA

COMPUTADORAS
AMIGA 500, 2000 y 3000
Conversiones a Norma PAL
Expansiones Memoria
Genlocks, Digitalizadores

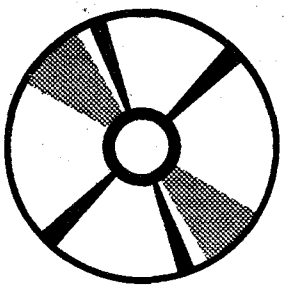
AV.SANTA FE 2450 LOCALES 38, 93 Y 86 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 83-1391 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com

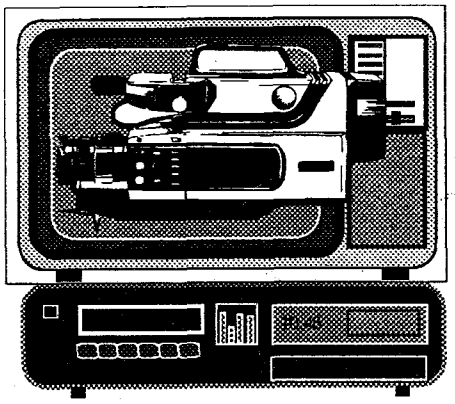
REAL TIME

ELECTRONICA

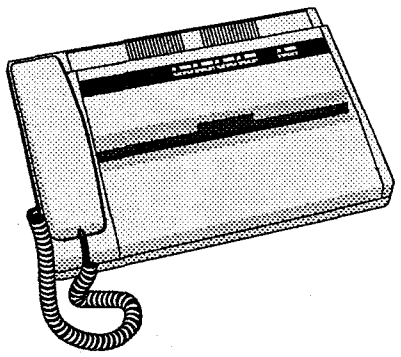
TIENE LOS MEJORES PRODUCTOS PARA SU CONFORT



EN AUDIO:
COMPACT DISK PORTATILES
MINI COMPONENTES
COMPACT DISK PARA AUTOS
RADIO GRABADORES Doble Cassetera
MINIGRABADORES



EN VIDEO:
CAMARAS Y ACCESORIOS
VIDEOGRABADORAS 4 CABEZAS
TELEVISORES Y MONITORES



EN PASATIEMPOS Y TELEFONIA:
TECLADOS CASIO
VIDEOJUEGOS "FAMILY GAME"
CONSOLAS "ATARI 2600"
TELEFONOS INALAMBRICOS
(todos los modelos)

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 38 GAL.AMERICANA
BUENOS AIRES TEL. 821-9438 83-1391
FAX (01) 83-1391

Scan: Thierry / Edit: Kitzel / Retroboy80 para Retrocomputacion.com